

cu CD

International Game Magazine

T.P.  
Aprobat R.A.F.R.  
Nr. 103/DC/026/1998  
Valabil - 1998

# LEVEL

Nr. 6 Februarie 1998

18.000 lei

## Preview:

**Dreams** - concurentul lui Lara Croft

**Gettysburg** - simulează războiul  
de secesiune

## Review:

**SOTE**

- războiul stelelor nu s-a  
terminat încă

**Quake 2**

- gata să vă zguduie  
calculatoarele

CD-ul conține

Catz II ● Warhammer: Dark Omen 3 ● Dogz II ● Evolution ● Frogger  
● NBA Live 98 ● Powerboat Racing ● Robo Rumble ● Sabre Ace  
● Sanitarium ● Teazle ● Ubik ● Ultimate Race ● Uprising ● Uprising 3Dfx  
● The Golf Pro ● Montezuma's Return



**LEVEL**





# Încotro se îndreaptă jocurile?

**A**cum am ajuns la cea de-a șasea ediția a LEVEL-ului și așa cum v-am obișnuit, aici veți găsi ultimele noutăți în materie de jocuri. De remarcat la acestea că opțiunea multiplayer se găsește tot mai des. De ce? Pentru că cei care programează AI-ul sunt depășiți de cei care găsesc o groază de tips-uri în care algoritmi calculatorului sunt ineficienți. Și asta chiar dacă calculatorul are avantajul unei forțe mai mari sau mai puternice, de multe ori sporită artificial. Acum se joacă tot mai mult în rețea, iar Internetul are partea consistentă de clienți însetați de... jocuri. Cum era de așteptat, cele mai gustate sunt shoot'em'upurile, jocurile arcade și first-person-urile. Puțin rămase în urmă, cele de strategie revin cu și mai mulți ași în mână. Unul dintre aceștia ar fi diversificarea și specializarea unităților comandate. Altul ar fi că trupele comune au dispărut. Odată aleasă o parte beligerantă, aceasta are proprii ei executanți care la același tip de armă sunt mai tari sau mai slabi decât cei ai adversarului, conform doctrinei militare adoptate. Spre exemplu, în PG 2 nemții au tancuri mai puternice, dar aliații au trupe de infanterie mai bune. În War Breeds fiecare specie are propriile atuuri, atât de bine dezvoltate încât mi-a fost greu să aleg una dintre ele. Dar cel mai mare avantaj al jocurilor strategice este îmbunătățirea

posibilității de a comanda. Cine își mai amintește de Dune 2, unde comandai una câte una zeci de unități? Chiar și C&C a fost uitat, deși a fost punctul de plecare al noilor jocuri de strategie real-time. Acum trupele sunt puse să patruleze, să păstreze forma detașamentului sau să atace fie cu precauție, fie cu toată forța. Nici strategiile turn-based n-au rămas de căruță. Dezvoltate cel mai bine deSSI, acestea oferă posibilitatea ca trupele să „strângă” experiență, urmând apoi să se lupte mult mai puternic de-a lungul campaniei.

În general se remarcă o reeditare a vechilor succese. Să fi intrat marile case în până de fantezie? Să fie drumul bătătorit unul plin de succes? Noi credem că răspunsurile sunt negative. Asta pentru că odată apărută cea de-a doua versiune a diferitor jocuri lumea o va compara involuntar cu prima. Și dacă prima a fost bună, a doua trebuie să fie și mai bună. Criticile exprimate de obicei prin revistele de jocuri sau pe Internet vin adesea în ajutorul firmelor. Astfel, chiar dacă nu vin cu ceva inovator, marile case de jocuri oferă aceeași idee, dar mult mai bine detaliată și cu o grafică mult mai bună. Din păcate acestea au cerințe hardware destul de mari, poate cam deasupra buzunarului gamerului român.

*LEVEL Team*



## News

### Cele mai importante știri .. 8

## Preview

### Dreams To Reality ..... 12

În cele din urmă iată că Tomb Raider capătă concurenți. În acest articol este descrisă lumea Dreams-ului în comparație cu TR2.

### Die By The Sword ..... 14

Acest joc este o combinație reușită dintre un 1st person și quest. Am putea spune chiar că este unic în felul său. Do you want to be a hero? Try this!

### Shadow Master ..... 17

Aici rolul utilizatorului se rezumă la a trage în orice personaj negativ întâlnit și la a călători la nesfârșit prin labirinturi. Dacă ideea ne este cunoscută atunci grafica va fi cea care îi va face curioși pe amatori.



### Gettysburg ..... 20

Sid Meyer's simulează în acest joc războiul de secesiune. O idee genială care a fost destul de reușit realizată. Din acest articol puteți afla ce idei noi au apărut și cum a fost realizat acest joc.

### Warbreeds ..... 22

Strategie real-time în care se conturează o lume mai puțin obișnuită. O poveste interesantă care aduce idei noi. Clonele C&C se pare că nu mai iau sfârșit.



### Jack Nicklaus 5 ..... 24

Pentru cei care iubesc jocurile mai puțin sângeroase a apărut acum un simulator de golf care intenționează să relaxeze gamerul obosit de atâtea războaie și strategii.

### Final Liberation ..... 26

Acest joc strălucește în primul rând printr-un cover story impresionant. Iată că cei de la SSI au realizat un joc strategic bazat pe ture în care acțiunea se petrece undeva în anul 4000.

## Review

### Panzer General 2 ..... 28

SSI continuă prima parte. De data aceasta a fost mult mai bine realizat și au fost aduse o mulțime de îmbunătățiri. Într-un amplu articol sunt descrise toate elementele acestui joc care pe unii pur și simplu i-a îmbolnăvit.

### Shadows Of The Empire.. 33

Războiul Stelelor există acum și sub formă digitală. Grafica este absolut copleșitoare.



În plus, jocul este o combinație reușită dintre un simulator de zbor și un 1st person.

### Quake 2 ..... 36

Fanii Quake-ului pot găsi aici tot ce au nevoie pentru a cunoaște mai bine ce se ascunde în spatele acestui joc de acțiune 1st person. Bineînțeles că sunt descrise elementele îmbunătățite, toate armele și inamicii. Mai mult de atât nici nu se putea.

## Remember

### Transport Tycoon Delux... 42

Acum câțiva ani buni era lansat unul din cele mai spectaculoase simulatoare manageriale. A sosit momentul să ne amintim cum se prezentau acum câțiva ani acest gen de jocuri.



## Cheat Codes

### Coduri peste coduri ..... 44

## Nintendo 64

### Wave Race 64 ..... 46

Vitezomanii vor fi probabil foarte încântați de acest joc. Cine nu și-a dorit să „călărească” măcar o dată în viață un water-bike?

## Quick Test

### Joystick-uri în test ..... 48

În acest număr vă prezentăm trei joystick-uri de la Genius. Cei interesați vor afla detalii asupra acestor aparate.

## Mail

### Întrebările cititorilor ..... 50



vă invită la:

# Computers and *Electronics* *Romanian Fair*

Expoziția și Conferința Internațională de  
Tehnologia Informației și Comunicații din România

Ediția a 7-a

Complexul ROMAERO Băneasa  
12 - 16 mai 1998



CU PARTICIPAREA:

<b>3M</b>	 COMPUTER PRESS <b>AGORA</b>	<b>INFORMIX</b> <b>K TECH</b>	<b>ORACLE</b>  ROMANIA	<b>SPRINT</b> <b>CONNEX</b>  MICRONICS The Partner Company
<b>A&amp;C</b> INTERNATIONAL S.A.	<b>compate</b> COMPUTERS	 <b>AT&amp;T</b>	<b>Pitney Bowes</b>	<b>SCO</b>
<b>MobiFon</b>	<b>CRESCENDO</b>	 <b>MINOLTA</b>	<b>PHILIPS</b> Intech	<b>PRINTRONIX</b>
<b>CLEPSYDRA</b>	 <b>Sun</b> Network Computing Informatica Secolului XXI	<b>LASTING</b>	<b>NCR</b>	<b>SYSTEM PLUS</b>
<b>AGNOR</b> INTERNATIONAL S.A.	<b>ROMSYS SA</b>	<b>ETA - 2U</b>	<b>Q'NET</b>	<b>TEC</b>
<b>AmTel</b>		<b>LONGSHINE</b>	<b>MYLAMIR</b>	<b>Thunder BI/TE</b>
<b>ALADDIN</b> The Professional Partner	<b>FLAMINGO COMPUTERS</b>	<b>mita</b> Metrologic	<b>REXEL</b>	<b>TOTAL Technologies</b> METAL DATA SRL
<b>ARIS ELECTRONIC</b>	<b>FORTE</b> COMPUTERS Flexibility Made in Romania	<b>GENESYS</b> Software Romania	<b>ROMSYM DATA SRL</b>	<b>TORNADO Systems</b> The Computer Company
<b>ASTI CONTROL</b>	<b>Best Power</b>	<b>Profuse Romania</b>	<b>IMA</b> Infoconsult	<b>TREND</b>
<b>Autodesk</b>	<b>GEO STRATEGIES</b>	<b>MGT Trade srl</b>	<b>Tape Computer</b>	<b>TRIPP LITE</b> The Power People
<b>Allied Telesyn International</b>	<b>HEWLETT PACKARD</b>	<b>Microsoft</b> WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?	<b>ILS Holding</b>	<b>VIEWSONIC</b>
<b>ALLTROM</b>	<b>IDG</b> INTERNATIONAL DATA GROUP	<b>IMATION</b> Image & Graphics	<b>unitech</b>	<b>SYMANTEC</b>
<b>AGER</b> THE COMPUTER COMPANY	<b>IBM</b>	<b>RADCOM</b>	<b>FAST 2000</b>	<b>EDEN SOFT</b>
<b>AGIS</b> COMPUTER	<b>ALO</b> G950	<b>dialog</b>	<b>Sirom Graphics Computers S.A.</b>	<b>US Robotics</b>
<b>BASF</b>	<b>LYNX</b>	<b>CYBERNETICS</b>	<b>MAGIC Systems</b>	<b>Verbatim</b> Data Life Plus
<b>Bay Networks</b>	<b>FTP SOFTWARE</b>	<b>Computervision</b>	<b>TOTALSOFT</b>	<b>VERO</b> VERO ELECTRONICS
<b>BENTLEY</b> The People Behind MicroStation	<b>MOBIL ROM</b>	<b>scala</b> România		<b>ComputerLand</b> ROMANIA
<b>COMPAQ</b>	<b>Olympus</b>	<b>YAMAHA</b> YAMAHA CORPORATION OF AMERICA	<b>Hitachi</b>	<b>WIZROM</b>
<b>Canon</b>				<b>WYSE</b>
<b>CAPTOR</b>				
<b>CIEL!</b>				
<b>CHIP</b>				
<b>VOGEL PUBLISHING</b>				



# LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

## Catz II - pfMagic/Mindscape

Vă plac animalele de casă? Atunci de ce nu ați accepta unul în plus? Virtual...



Win95, 486, 16 MB RAM, 35 MB HDD

## Warhammer: Dark Omen - EA

Urmarea unui joc de strategie 3D de succes, în care aveți rolul unui căpitan mercenar care luptă cu oamenii săi împotriva forțelor Răului...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD

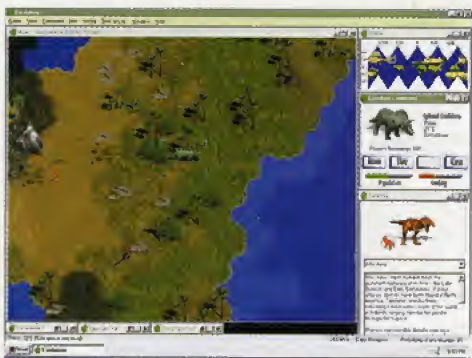
## Dogz II - pfMagic/Mindscape

...ce ziceți de un câțelus...?

Win95, 486, 16 MB RAM, 35 MB HDD

## Evolution - Discovery/Interplay

Sunteți cumva interesați în evoluția formelor de viață inteligente? Atunci încercați Evolution- un joc de strategie asemănător cu SimLife. Și, apropo, nu este absolut necesar ca prima ființă inteligentă să fie *homo sapiens*...



Win95, P60, 16 MB RAM, 25 MB HDD

## Frogger - Hasbro

Broscoiul verde s-a întors și de data asta poartă un costum nou și mult mai arătos. Win95, Pentium, 16 MB RAM, 6 MB HDD

## NBA Live 98 - EA Sports

În sfârșit a apărut, ceva mai târziu anul acesta, „fratele“ legendarelor simulări sportive NHL și FIFA, un joc de NBA „adevărat“...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

## Powerboat Racing - Interplay

Nu ați visat niciodată să conduceți un powerboat la o viteză de 200 mph?



Win95, Pentium 133, 16 MB RAM, 30 MB HDD

## Robo Rumble - Metropolis/Topware

Un joc de strategie real-time și acțiune, în care compania pe care o conduceți are de învins concurența în cursa pentru contractul guvernamental de fabricare a armelor destinate războiului intergalactic. Așa că, la treabă...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 25 MB HDD

## Sabre Ace - Virgin

În mijlocul războiului din Coreea... Interceptorul F-51, F-80 sau F-86 din partea SUA sau YAK-9 și Mig 15, cu cele mai bune urări, din partea forțelor coreene, toate sunt gata de luptă. Pilot, succes în misiune!

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 70 MB HDD

## Sanitarium - DreamForge/Asc Games

Tocmai te-ai trezit, dar nu prea știi unde te afli. Păstrezi doar amintirea vagă a căderii cu mașina de pe un deal, apoi întuneric... Ciudata camera... ciudate sunete... ai înnebunit? Trăiești febra coșmarului? Ești oare în lumea celor drepți? Se prea poate...



Win95, P90, 16 MB RAM, 80 MB HDD, 1 MB Video

## Teazle - Aniware

Pentru voi, cei mai răbdători, un nou set de puzzle-uri.

Win95, 486, 16 MB RAM, 10 MB HDD

## Ubik - Cryo/ABM Morava

Un joc ce combină elemente de strategie real-time și aventură, bazat pe romanul lui Phillips K. Dick, autorul cunoscutelelor Blade Runner și Total Recall... O mică demonstrație a ceea ce va cuprinde versiunea finală. Pentru moment însă, doar o parte din primul nivel...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD

## Ultimate Race - Kalisto/Microprose

Viteză și distracție de la Kalisto, alături de acțiune dinamică și efecte grafice într-un simulator auto. Puteți încerca puterea a două mașini pe un circuit.

Win95, Pentium 133, 16 MB RAM, 50 MB HDD

## Uprising - Cyclone/Ubi Soft

Command & Conquer în 3D? Nu vă vine să credeți? Păi să vă vină! În sfârșit, nu doar o seacă clonă de Dune 2, ci un joc cu



adevărat „supărat“. Și asta neluând în seamă faptul că rulează destul de bine...



Win95, Pentium, 16 MB RAM, 55 MB HDD

### Uprising 3Dfx - Cyclone/Ubi Soft

... pentru cei mai pretențioși, oferim și versiunea pentru 3Dfx...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD, 3Dfx

### The Golf Pro - Empire

Golf... din nou topul este serios atacat.



### Montezuma's Return - Utopiatech

Revenirea în forță a unui cunoscut joc 3D clasic.

### HotShots:

#### Commandos

Un joc de strategie plasat în timpul celui de-al doilea război mondial, în care aveți de îndeplinit, împreună cu forțele speciale, misiuni în spatele liniilor inamice. O surpriză plăcută din partea unei necunoscute echipe spaniole.

### Descent: Free Space



Faimosul Descent, 3D action-ul care a scris istorie, va avea în curând un sequel, în care lupta se va da în spațiul cosmic, fiind o simulare bine realizată.

### Dune 2000

Remake-ul faimosului Dune 2, „bunicul“ jocurilor de strategie real-time, prezintă o grafică îmbunătățită, filme noi, joc în rețea și alte noi caracteristici.



### Redline Racer

Un simulator moto realizat cu ajutorul engine-ului Dive, folosit în Sub Culture, promite o grafică excelentă și o jucabilitate mare.

### Settlers 3

Partea a treia a unui joc de strategie real-time de mare succes din partea firmei Blue Byte care, în afară de noua grafică, va avea și modul de joc în rețea. Nimic în plus, pentru moment...



### V2000

Un nou joc al lui David Brabena, creatorul jocurilor Elite și Frontier. Promite a fi un joc interesant, dar momentan nu se știe nimic altceva.



### Filme

#### UBIK



### Update-uri:

AirWarrior III v1.0d  
Civil War Generals 2 v1.2  
Close Combat II v2.0a  
Daytona USA Deluxe Direct3D  
East Front v1.06  
F1 Racing 3Dfx v1.05  
F1 Racing D3D v1.0  
F1 Racing DirectSound3D  
FIFA 98 v1.1 (Direct3D)  
Flight Unlimited 2 v1.03  
Hellfire v1.01  
Jack Nicklaus 5 v5.1



Lands of Lore 2 Direct3D  
MS CART Racing v1.01  
Men in Black  
Motoracer v3.20  
Myth v1.1  
Pax Imperia 2 v1.3  
Quake II v3.10  
Streets of SimCity Voodoo Rush  
Test Drive 4 v1.2  
Toca v1.1  
Virtua Fighter 2 Direct3D  
Zork GI v1.1  
Shattered Steel v1.14 & Mission Disk

### Shareware:

ASTRO For Windows  
Keyboard Trainer  
Around The World Trivia  
As You Like It  
Auto Care Center 97  
BarBack  
Baseball Stats  
Directory Compare  
Baseball Stats  
Farm Animals  
InfoTree  
Live Image



## Anatomie

**Mensch 3D:** pentru cei care vor să dea la medicină sau care pur și simplu au ca pasiune anatomia

Cu toții am răsfoit în școală cărțile de biologie și cu siguranță că uneori am fost fascinați de universul uman. Pentru a aprofunda aceste cunoștințe iată că acum ne stă la dispoziție un nou program. Grafica și animațiile de calitate sunt însoțite de comentarii detaliate. Manualul de utilizare este aproape la fel de amănunțit ca o teză de doctorat. Mai mult, totul este structurat logic și foarte clar. Have a nice trip!

## Crime Killer

Interplay a anunțat pentru această primăvară un joc de acțiune în care gamerul are rolul unui polițist al viitorului. Astfel, tot ceea ce trebuie să faci e să aperi orașul de

## Antigotchi îl parodiază pe Tamagotchi

Pentru cei care adoră umorul negru există un program care îl ia un pic în râs pe Tamagotchi. *Antigotchi* este o mică viețuitoare drăguță care trebuie hrănită și îngrijită. Totuși micul animal are o serie de interese mai puțin obișnuite: vrea să bea, să se distreze, să conducă motocicletele și să fumeze. Un lucru ușor de făcut mai ales atunci când și dumneavoastră sunteți amatorul unei astfel de vieți.

ale acestui an. În acest scop producătorii au folosit o grafică 3D de o calitate superioară, precum și nenumărate idei și concepte noi de ultimă oră. „În secolul 21, un permis pen-

## Dominion - Storm Over Gift 3

De undeva, din adâncul spațiului este transmis un mesaj... un mesaj care datează de mii de ani. Acesta vorbește despre un artifact legendar - The Gift3 Messiah - care se află undeva pe a treia planetă a sistemului Gift. Artifactul deține puteri nebănuite, care nici nu pot fi închipuite de către mintea umană. Patru civilizații diferite descoperă semnalul și-l urmează până la planeta de origine. Ajunși pe planetă, oamenii, darken-ii, merc-ii și scorp-ii se angajează într-o luptă pe viață și pe moarte pentru a pune mâna pe artifact. Prin tot acest haos își pot face drum doar nave mici și rapide. Tu ești comandantul unei astfel de unități... „Dominion oferă ceea ce alte jocuri de strategie real-time doar promit”, spune producătorul



jocului, Eidos. Tot aceștia se laudă că AI-ul folosit este un model foarte avansat, care permite trupelor inamice să construiască baze, unități, să coopereze cu celelalte civilizații extraterestre și să reacționeze în cele mai ciudate moduri. Grafica se aseamănă foarte mult cu cea din Red Alert. Diferă bineînțeles unitățile, clădirile și deservirea. Nu lipsește opțiunea multiplayer, care permite legarea simultană a opt utilizatori. În plus, există peste 60 de misiuni care așteaptă să fie abordate și soluționate.



bandele criminale. Patrulând pe străzi, conducând mașini futuristice, trebuie să duci la bun sfârșit diferitele misiuni. Cei de la Interplay bat monedă pe acest joc, spunând că va fi unul din cele mai reușite

tru a ucide, armele grele și vehiculele super-rapide și sofisticate sunt tot ceea ce ai nevoie pentru a păstra liniștea și pacea în oraș!”. Acesta este motto-ul jocului, să vedem dacă se va și adevăra.

## Descent Freespace - The Great War

Nu există limite, nu există bariere și nu este timp de pierdut, iată ce spun cei de la Parallax Software, realizatorii primului Descent. În aprilie acest an va apărea un nou capitol din cadrul seriilor de lupte spațiale. Lungul război dintre terrieni și vasudani nu s-a terminat încă. Acum avem de-a face cu specii de extraterestri mult mai periculoase și mai puternice.

Terrieni nu s-au lăsat nici ei mai prejos și au realizat o grămadă de arme mult mai puternice și mai interesante.

Încă o dată ești chemat la război! Așa că sărută-ți nevasta, urcă în space fighter-ul tău, verifică armele și spune adio pământului pentru că nu te vei mai întoarce din împărăția Freespace-ului. Bineînțeles că producătorii au realizat și de această dată o grămadă de misiuni noi și, după cum spun ei, au adus multiple îmbunătățiri graficii și deservirii. Nu lipsește nici opțiunea de joc în multiplayer! Descent Freespace este distribuit de un nume cu rezonanță în lumea jocurilor: Interplay.



## Dragon Lore 2

Hoardele din The Land of Nightmares (Țara de Coșmar) sunt gata de atac. Prințul Dragon te-a numit pe tine, Werner von Wallenrod, Dragon Knight (Cavaler Dragon). Însă un lord însetat de putere îți schimbă statutul: fiecare Cavaler Dragon trebuie să aibă propriul său dragon protector, iar al tău, Maraach, a dispărut. În acest quest trebuie să-l găsești pe Maraach și trebuie să lupți pentru onoarea ta în sacra Vale a Viselor. Astfel, va trebui să străbați distanțe lungi și să treci prin nenumărate țări. Va trebui să înfrunți creaturi ciudate și va trebui să faci față celor mai uimitoare răsturnări de situații. Totuși Valea Viselor este în pericol! Iar Cavalerii



Dragoni au nevoie de un conducător puternic pentru a-i apăra într-o țară aflată sub asediu! Ești tu suficient de ingenios de a-l găsi pe Maraach? Ești destul de curajos încât să poți câștiga încrederea războinicilor? Ești tu demn de a purta numele de Wallenrod? Toate aceste întrebări își pot găsi un răspuns în cele peste 80 de ore de joc. În plus, cei de la Cryo au realizat jocul într-o grafică 3D perfectă cu animații ce țin de domeniul visului. Acțiunea first person te va pune în situația de a înfrunta 60 de personaje realizate în 3D. Unele dintre acestea sunt misterioase, unele ciudate, cele mai multe sunt însă periculoase. Lansarea va fi pe la începutul lunii noiembrie.

## Extreme Warfare

În anul 2050, extraterestrii Sway au distrus Pământul. Supraviețuitorii populației umane se angajează într-o bătălie pe viață și pe moarte pentru a păstra controlul asupra Noii Marte. Sway-ii luptă pentru a distruge populația umană pe motiv că au călcat pe planeta mamă sacră. Umanoizii, cunoscuți sub numele de Cydonieni luptă pentru a supraviețui brutalității extraterestrilor. Acum poți alege de partea cărei rase vrei să lupți: cydonieni sau sway. Jocul permite în plus legarea a până la 32 de utilizatori în Internet. Extreme Warfare sau acțiune 3D în care războiul nu a fost nicicând mai bine realizat. Misiunile numeroa-

se vor ține gamerul probabil pentru destul de mult timp în fața calculatorului. Nu atât pentru că lista misiunilor este foarte mare cât pentru faptul că AI-ul avansat va crea situații care uneori vor fi cu adevărat imposibile. În plus, 2 gameri care joacă prin rețea vor putea de exemplu ocupa simultan același vehicul. Aspect care face Warfare-ul unic!



## Life design

Evolution: tematica evoluției este tratată pe cât de fascinant pe atât de dinamic.

Un roman SF nu poate fi mai captivant de atât: lupte de supraviețuire, gene, succes și haos sunt doar câteva din elementele principale, acestea fiind reprezentate într-o formă absolut nouă.

Navigarea se face printr-o lume virtuală cu multe secvențe video, simulări și poze unice. În plus, puteți vedea acum cum sunt studiate în laboratoare genele viețuitoarelor dispărute și care sunt procedeele de multiplicare a speciilor pe cale artificială.

## Fragile Allegiance

De curând Gremlin a lansat un nou joc strategic în care, așa cum probabil că vă și așteptați, moartea, distrugerea în masă, diplomația și banii sunt elementele esențiale. Acțiunea din Fragile Allegiance se desfășoară în viitor când omenirea are nevoie de noi resurse și spații locuibile. Colonizând diferite planete, pionierii spațiului descoperă la un moment dat o planetă care le poate oferi condițiile

de extraterestrii care au caracteristicile și ambițiile proprii. Totul trebuie organizat în așa fel încât mineralele și materialele luate de pe planetele colonizate să ajungă în bună stare pe Pământ. Sigur că trebuie să-ți alegi aliații și inamicii, să construiești clădiri, să administrezi banii etc. Bineînțeles că din meniu nu lipsește opțiunea multiplayer. Grafica 3D promite a fi foarte bine realizată creând o atmosferă



necesare vieții. Resursele acestei planete este administrată de o corporație inter-planetară cu numele de Tetra Corp. Rolul tău este acela de a supraviețui operațiile de recoltare a acestor resurse și de a satisface toate necesitățile coloniștilor. În plus, trebuie să duci tratative cu șase civilizații

feră unică în istoria jocurilor strategice. Toate revistele de specialitate de renume mondial au apreciat Fragile Allegiance ca fiind un joc foarte bun și cu un potențial ridicat. De exemplu, PC Home (SUA) relatează: „Fragile Allegiance este probabil cel mai fascinant joc pe care l-ați jucat până acum.”



## Hardline

1998. A luat naștere o nouă sectă. Lumea zace în ruine. Visele tale sunt întunecate și chinuitoare. Furia sec-tei devine a ta. Poate că tu



ești cel de care ei se tem. Coșmarul s-ar putea să fie un vis, sfârșitul s-ar putea să fie

## Intervention

În toamna acestui an va fi lansat noul joc produs de Cryo și distribuit de Interplay. Acesta strălucește în primul rând prin opțiunea multiplayer, care permite conectarea în rețea a până la 16 calculatoare sau a 100 de oponenti prin Internet. Impresionantă cifră, nu-i așa? Bineînțeles că jocul este realizat în grafică 3D. Deocamdată producătorii nu

aproape. Cu acest motto va lansa Cryo probabil în septembrie anul acesta un nou joc în care domnește suspansul și acțiunea. Sarcina ta este de înfrunta personajele maniace și setoase de sânge. Aici te așteaptă peste 2 ore de imagini filmate, peste 70 de feluri de inamici și animații care mai de care te vor ține cu sufletul la gură. În curând vom avea ocazia unică să intrăm într-o lume fascinantă, în care există profeții, lucruri incredibile și mult sânge. Cryo promite că acesta va fi jocul arcade de referință pentru genul acesta de jocuri. Așadar, un shoot'em'up arcade combinat cu o aventură care poate deveni periculos de contagioasă - ce poate fi mai frumos și mai sănătos de atât.

au suflat nici un cuvânt despre ce va aduce nou acest joc sau tehnologia pe care au folosit-o. Acest lucru se întâmplă probabil și datorită datei relativ târzii de apariție. Totuși producătorii promit că Intervention va fi tot ceea ce își vor dori fanii jocurilor strategice să ruleze pe Internet și rețea locală. Vom vedea!



## The Journeyman Project 3: Legacy Of Time

În curând Red Orb Entertainment va lansa ce-a de a treia parte din seria The Journeyman Project. Această versiune este continuarea aventurii din The Journeyman Project 2: Buried in Time.

Astfel, aventura se desfășura în mai multe timpuri, rolul gamerului fiind de a călători în timp și de a ajunge în diferite locuri pentru a soluționa o serie de enigme. Agentul 5, Gage Blackwood, are acum sarcina de a cerceta o distorsiune a timpului care s-a petrecut undeva în trecut. Ajuns la destinație primește mesajul Agentului 3 care îl avertizează asupra faptului că a fost învinuit de comiterea a diferite crime. Bineînțeles că această afirmație nu este adevărată și pentru a-și dovedi nevinovăția este nevoit să călătorească în timp, să preia rolul diferitelor personaje și să soluționeze o serie de enig-

me. Astfel, vei avea ocazia de a te găsi în mijlocul unor civilizații de mult dispărute. Pentru a face povestea și mai interesantă, există și un fel de istorie. Aici se spune despre descoperirile făcute după anul



2000 de oamenii de știință, totul culminând cu 15 august 2315 când a fost inventată mașina timpului. Totodată ia naștere TSA (Temporal Security Agency), o unitate ultra-secretă, care controlează călătoriile în timp. Cei de la Red Orb s-au străduit să confere jocului o grafică și un sunet de zile mari. Vom vedea în ce măsură au și reușit.

## Passage Plus Christmas Edition

În scena jocurilor tradiția impune ca de Crăciun să fie lansate ediții speciale. Așadar, respectând tradiția, Passage Plus are acum și o variantă specială. Aici rolul celui care joacă este de a așeza toate pietrele date de program într-o anumită ordine. Pietrele nu pot fi puse una lângă alta decât dacă au același motiv sau culoare. Toate aceste piese,

dacă sunt puse cum trebuie, au un anumit punctaj. Cei care apreciază acest gen de joc vor vrea probabil să știe că în curând va apărea și versiunea Passage 98. Merită să încercați această versiune specială, chiar dacă sărbătorile de iarnă au trecut de mult. La urma urmei este gratis și o puteți lua din Internet de la adresa: <http://www.gekkosoft.com>.



## Moving Puzzle

În cadrul celor mai noi programe de puzzle utilizatorul are sarcina de a așeza secvențele video amestecate în ordinea corectă. Trei grade de dificultate și timpul maxim acordat pentru fiecare figură cresc plăcerea de a juca. În total există 9 clipuri. Dacă veți reuși să rezolvați aceste sarcini veți primi un bonus. La ora actuală există șase CD-ROM-uri cu diverse teme: acțiune, sport și natură. Atenție, pericol de a deveni o boală contagioasă - în ciuda graficii ceva mai slăbuțe.

## Crime Killer

În acest joc, a cărui proveniență se află sub sigla Interplay, veți juca rolul unui polițist ultrasupărat care trebuie să curețe străzile de biker-i care caută necazuri, să înăbușe începuturi de revolte și să salveze sărmanele pop star-uri răpite de tot felul de răufăcători. Veți fi înarmați cu arme din ultima generație, întreaga acțiune fiind finanțată de mult prea binevoitorul Consorțiu URI-EL. Veți patrula până și cerurile pentru a opri caracatița.

## Motorhead - The Ace Of Games

Realizezi greșeala pe care ai făcut-o doar în clipa în care ai băgat mașina într-a cincea viteză și ai accelerat până la 200 de mile la oră și dintr-o dată în fața ta apare o curbă periculoasă. Calci frâna de iese fum din roți! Totuși parapetul stă ciudat de nemișcat și te îndreapți vertiginos înspre el. În ultimul moment iei piciorul de pe frână, accelerezi și tragi mult dreapta. Deodată auzi o bubuitură asurzitoare! Spatele s-a strivit de parapet, în schimb acum te afli din nou pe șosea și turezi motorul la maxim. Mai sus am descris doar o secvență din acest joc. Imaginați-vă ce poate însemna o înșiruire nesfârșită de astfel de secvențe: suspans, reacții rapide, acțiune etc. Pentru cei care iubesc acest gen de jocuri



Gremlin le-a pregătit o surpriză enormă pentru această primăvară. Engine-ul 3D este capabil să reprezinte mai mult de 600.000 de poligoane texturate pe secundă. Vă imaginați ce înseamnă acest lucru? Un simulator care promite mult de tot! În Motorhead viteza este singurul lucru care contează. Toate circuitele se desfășoară fie pe străzi, fie în mine părăsite sau drumuri de țară. Bineînțeles că jocul oferă din plin suport 3D. Vă las pe voi să descoperiți frumusețea mașinilor supersport și a circuitelor de mare viteză.

## Robotech-Crystal Dreams

În curând cei de la Gametek vor lansa pe piață Robotech pentru Nintendo 64. Folosind din plin grafica 3D, precum și diferite personaje, acest joc va fi probabil un punct de referință în domeniul acestui gen de jocuri. Dacă până acum jocurile pentru console nu străluceau neapărat prin acțiune, în viitorul apropiat vom avea probabil ocazia să rulăm ceva cu adevărat „adevărat”.



## Ubik

New York-ul anului 1919. O lume condusă de megacorporații, în care coloniile în spațiu au devenit o banalitate, o lume măcinată de un continuu război de spionaj industrial. Folosind arme de toate tipurile imaginabile, bande de agenți ai unei corporații sau ai alteia luptă pentru informație, putere și bani. Problema cu adevărat serioasă este faptul că îți pot citi gândurile. Va trebui să vă folosiți puterile psihice și să alcătuiți un escadron cu care să pătrundeți în mijlocul vârtejului.

Un joc produs de echipa



de la Cryo și distribuit de Interplay promite foarte mult, anunțându-se o combinație de acțiune, aventură și, nu în ultimul rând, strategie. La realizarea lui s-au folosit tehnici sofisticate, cum ar fi captarea mișcărilor corpului cu ajutorul senzorilor. Dintre caracteristici ar fi de amintit pozițiile diferite ale punctului din care este urmărită acțiunea (asemănător cu Tomb Raider), 60 de tipuri de puteri psihice și tot atâtea personaje, totul de-a lungul a 15 nivele, care te vor purta prin două universuri. Să sperăm că așteptările nu ne vor fi înșelate.

## M1 Tank Platoon II

Microprose va lansa în curând un simulator care, după cum spun producătorii, va fi hit-ul anului 1998. Design-ul și detaliile au fost supravegheate de Scott Spanburg, cel care a avut ideea de realiza acest simulator. M1 TPII conține numeroase campanii și scenarii, precum și opțiunea multiplayer. Astfel, va fi pe placul amatorilor de bătălii sângeroase pe Internet. În total există peste 70 de vehicule și aparate de zbor, fiecare având caracteristici

proprii. AI-ul folosit promite simularea unor situații reale, pentru ambele armate: americane și sovietice. Campaniile se desfășoară în locuri destul de cunoscute nouă: războiul din Golf, Africa de Nord, Estul îndepărtat al Rusiei, Balcani și Centrul Europei. În plus, jocul va sprijini din plin grafica 3D. Sunteți gata să preluați rolul unui strateg strălucit? Atunci cred că așteptați cu nerăbdare apariția lui M1 Tank Platoon II.



# Dreams To Reality

**Totul începe cu un vis... Se va sfârși acesta cu un coșmar? Tu decizi!**



**I**ntro lume antică, patru preoți se roagă în jurul Apei Albastre, fântâna tuturor viselor umane. Un preot se va întoarce mai târziu pentru a invoca forțele întunecate. Astăzi un tânăr intră în aceeași Apă Alastră. Ajuns aici, el încearcă să salveze realitatea și visul. Iată un joc real-time 3D în care gamer-ul trebuie să lupte în lumea din subconștient.

## O lume stranie

După cum arată și titlul aici avem de-a face cu ceva cunoscut nouă: lumea visului. Și aici știm că totul este posibil. Pot fi vise frumoase sau vise urâte, coșmaruri. Pentru ca visul tău să se transforme într-un coșmar, ai de luptat cu tot felul de indivizi și ai de dezlegat enigme și labirinturi.

După Tomb Raider (Eidos), în care ficțiunea nu joacă tocmai ultimul loc, iată că ne putem bucura

de un joc cu o acțiune asemănătoare și de mistere mult mai complexe. În timp ce în TR, Lara Croft se lupta cu tigri și gorile, aici lucrurile s-au schimbat puțin, rolul principal fiind deținut de un băiat musculos, asiatic la prima vedere și care poartă o freză de shaolin. Ei, nu e chiar chel, ci de undeva din vârful capului i se revărsa o adevărată coadă de cal. Ca și în TR, libertatea de mișcare este absolută, totul fiind realizat într-o grafică 3D perfectă. De remarcat este faptul că texturile și animațiile sunt ceva mai bune decât în Tomb Raider. Un lucru care m-a frapat au fost legile pe care se bazează jocul și modul efectiv în care se joacă acesta. Tastele sunt ceva mai complicate, fiind necesar ceva mai mult timp de experimentare. Dar după un anumit timp, după ce tastele nu mai reprezintă nici o piedică, poți face cam orice-ți dorești.

O idee interesantă mi s-a părut

▲ **Elementele fantastice apar la fiecare pas. Welcome in the world of Dreams!**



▲ **Așa arată pachetul jocului, în cazul în care vreți să-l luați.**

și aceea prin care ești spijinit de niște omuleți mici și albaștri care-ți dau diferite sfaturi și power-uri. Sigur că nu-ți lipsesc nici prietenii! Astfel, pe parcursul jocului, după ce intri ceva mai adânc în enigma visului, vei întâlni și o serie de personaje care te vor călăuzi și te vor sfătui cum poți rezolva acest mister al lumii din Dreams. Nu numai atmosfera jocului este ciudată, ci și armele pe care ai ocazia să le folosești. De exemplu, undeva chiar pe la început, un omuleț din acesta albastru îți dăruiește un arc care folosește săgeți de cristal. Una peste alta, mai că-mi venea să râd când vedeam peștii aceia înotând așa prin aer. Sigur că eram doar la început și nici măcar nu bănuiam ce mă așteaptă mai încolo. Monștri, adevărați monștri și prăpăstii adânci și labirinturi... Ce mai, trebuie să-ți petreci cam multe nopți nedormite până să dai de capătul acestui vis infinit despre realitate.

## Prietenul la nevoie se cunoaște

Un lucru foarte interesant este și felul în care poți recunoaște dacă într-un anumit loc poți face ceva sau nu. Astfel, dacă ajungi în fața unei porți sau manete, în partea de sus a ecranului va apărea



▶ **Trecerea prin tunelul morții: ucide pentru a nu fi ucis, fugi pentru a scăpa - acesta pare să fie motto-ul întregii povești!**

Uneori acțiunea se complică. Nu întotdeauna viteza reacțiilor este factorul decisiv, uneori trebuie să judeci de 10 ori un lucru înainte de a-l face!





o bilă verde care te avertizează că în acel loc poți face un anumit lucru. Chiar de la început ai ocazia de a întâlni niște monștri obezi care ți se pun în cale și care, bineînțeles, încearcă să te împiedice să-ți duci misiunea la bun sfârșit. Nu dispui de pistoale sau mitraliere, ci pe parcurs găsești tot felul de arme mai mult sau mai puțin rudimentare, ca de exemplu săbii, arcuri etc. Asta n-ar fi nimic, dar pentru a folosi aceste arme trebuie să dispui și de magie. Dacă nu dispui de magie singura șansă este să încerci să-ți lovești adversarii cu picioarele sau mâinile. Lucru care nu e prea ușor de realizat.

## Lucrul cel mai greu este căutarea soluțiilor

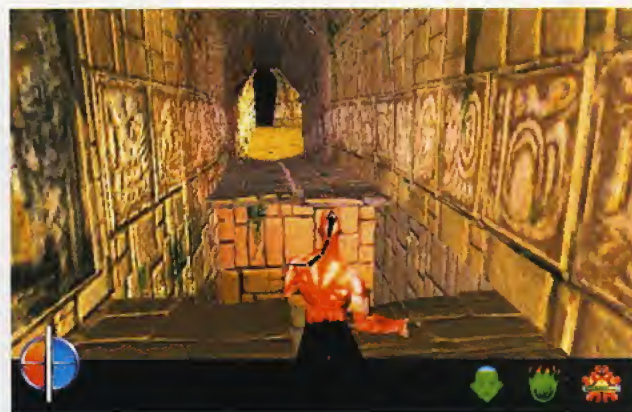
Și cred că ar fi bine să vă amintesc că violența nu este întotdeauna singura soluție. Astfel, de exemplu, ajungând la un anumit nivel unde niște broaște țestoase își făceau de cap, un omuleț albastru mi-a amintit că aceste animale sunt foarte feroce și că le place o anumită muzică. Zis și făcut am căutat prin apă, am căutat ce-am căutat, și într-un final am descoperit o șmecherie care gâdila urechile acestor longevive patrupede. Ei, și uite așa am ajuns un pic mai departe. Am uitat să vă spun că aceste țestoase zburau prin aer, nu înotau nicidecum prin apă cum ar fi normal. Ei, da' ce, parcă în lumea viselor mai există vreo lege fizică?



## What's new

Vă spuneam mai sus de niște prieteni pe care-i întâlnești acolo unde nici nu-ți trece prin minte. Mare mi-a mai fost mirarea când am dat peste un visător, la fel ca mine, care filma cu o cameră video ceea ce se întâmpla pe acolo. Cool, nu? Una peste alta, iată că Tomb Raider capătă în sfârșit concurenți. Calitățile sonore sunt de asemenea pe măsura așteptărilor. Astfel, chiar dacă eroul nostru fără nume nu scoate nici măcar o vorbă pe tot parcursul jocului, ceilalți visători și spiriduși, precum și inamici sunt foarte vorbăreți și dinamici. Singurul aspect la care poate că ar mai fi trebuit lucrat este corpul puțin prea pătrășos al tipului din rolul principal și animația acestuia. În rest nu cred să fie vreo problemă. Oricum, cel mai indicat ar fi să dispuneți de o placă 3Dfx, altfel jocul va rula din punct de vedere grafic destul de slab. Cred că vă

▲ **Cam sinistru pe aici! Capete hidoase se apleacă asupra ta și te fac să tremuri de frică.**



▲ **Hopa, am cam dat de greu! Cum ajung eu oare în partea cealaltă?**



▲ **În așteptarea dușmanilor.**

▲ **Grafica acestui joc te împinge pur și simplu să-l joci fără încetare!**

dați măcar cu aproximație seama de diferențele unui joc 3D rulat cu și fără placă 3Dfx. Îmi place că Dreams aduce în prim plan atât dinamism cât și foarte multă acțiune ceea face ca atmosfera să fie pe toată durata jocului fierbinte sau „hot”, cum ar zice englezul. Nu numai că ne putem bucura de foarte multă acțiune, însă AI-ul poate genera situații în care diversele personaje, atât cele negative cât și cele care te ajută la îndeplinirea misiunii, să acționeze neprevăzut. Acest aspect mărește farmecul jocului de cel puțin două ori. Într-un cuvânt Dreams To Reality poate fi considerat un produs care se va bucura de foarte multă audiență în rândul visătorilor. Vă recomand să faceți o pauză de vreo zece minute după

fiecare oră de joc! Nu de altceva da' mi-e frică să nu cumva să ieșiți după aceea pe balcon și să încercați să zburăți. Ideile noi, cât și realizarea aproape perfectă a acțiunii și a graficii, te fac adesea să te gândești că la urma urmei nici n-ar fi așa de rău să intri pentru totdeauna în Lumea Viselor!

*Mr. President*



## Nota LEVEL

Producător: Cryo  
Distribuitor: Cryo  
Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Opțional  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Win95,  
Playstation

8



# Die By The Sword

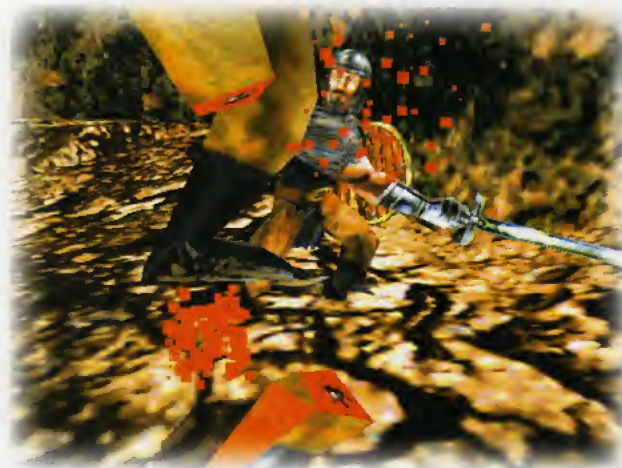
**Un joc cu grafică gen Tomb Raider, în care totul e OK atâta timp cât vă țineți capul pe umeri.**

**D**upă cum prea bine știți, la sfârșitul anului trecut a apărut printre noi Tomb Rider 2, cei de la Eidos tulburând și de data asta apele în care se scăldau liniștite celelalte jocuri, lovind în plin prin calitatea sa excelentă. Bineînțeles că era inevitabilă apariția altor jocuri care să folosească ideea engine-ului, așa că pe piață au început să apară tot felul de producții care vor să se impună. Așa au apărut jocuri ca Dreams sau Excalibur, cel din urmă, după părerea mea, fiind o jalnică clonă după Tomb Raider, neaducând nimic nou, cu atât mai mult cu cât scenariul și realizarea grafică sunt destul de slabe, lăsând jocul undeva în spatele clasamentului.

Iată că încearcă acum să se strecoare un nou joc din categoria action-adventure, căutând să iasă din umbra mărețului TR 2, pentru a ne arăta ce poate.

Să vă zic despre ce e vorba.

În primul rând, dispune de un engine asemănător cu cel al Tomb Raider-ului, fapt care îi atribuie ceva atuuri. În plus, toată acțiunea se desfășoară pe fundalul unor peisaje ce aduc aminte de Evul



Mediu, acest lucru conferindu-i totodată un aer mistic. Astfel, într-o lume 3D, al cărei farmec este accentuat și de suportul acceleratorului 3Dfx, o să aveți ocazia să vedeți cum ar sta lucru-



▲ **I-ați adio, „cap pătrat“!**

rile dacă, în loc de Lara Croft, ați fi în postura unui războinic pe nume Enric, ale cărui singure arme sunt sabia și scutul. Da, ați auzit bine, s-a terminat povestea în care vă croiați drum printre inamici folosind tot felul de arme, care mai de care mai distrugătoare.

## Un fel de Highlander pe calculator

Acum toate astea s-au sfârșit, spada și scutul vă sunt singurul sprijin în confruntarea cu inamicii.

Un fel de Duncan McCloud, ce mai, aveți sabie, tăiați capete, însă cu toate astea să nu credeți că sunteți nemuritori. Să nu fiți mirați, dacă vă veți trezi că topăiți disperați într-un picior sau dacă de pe umeri vă lipsește capul, toate astea sunt normale pentru jocul ăsta, așa că încercați pe cât de mult posibil să vă mențineți capul la locul lui și să dați cu sabia în stânga și-n dreapta în tot ce seamănă a inamic.

Lupta în timp real este cu adevărat fascinantă, mai ales că aveți posibilitatea de a folosi o serie de lovituri combinate, din care se poate ajunge la decapitarea adversarului sau, dacă nu, cel puțin, îl puteți lipsi de vreun picior sau de o mână.

## Antrenamentul este cheia succesului

Bineînțeles că, pentru a vă putea familiariza cu genul ăsta de luptă, ar fi nevoie de ceva antrenament, fapt care nu prea este

▲ **Se pare că până și picioarele le au pătrate.**



▲ **Aveți grijă, el este dușmanul cel mai feroce.**

▲ **Uneori lupta poate duce la disperare.**





indicat în timpul jocului. Tocmai de aceea există opțiunea „Arena”, unde puteți înfrunța liniștiți creaturile din joc, tăindu-le tot ce se poate tăia, sau ciopărindu-vă unii pe alții prin intermediul rețelei. Aici puteți transforma jocul într-un adevărat Mortal Kombat, diferența constând însă în modul de luptă.

După ce ați terminat treaba în cele trei arene, puteți să începeți liniștiți aventura, prin opțiunea „Quest” care vă va introduce într-o imensă și misterioasă lume subterană.

Acum să nu credeți însă că totul va decurge fără cusur în urma experienței câștigate în arenă. Abia din acest moment

Uite cum ți-ai pierdut capul!



Atenție pe unde calci, poate fi fatal.

Ce groaznic este când „dai pe spate”.



flictele rasiale ale locuitorilor. Să nu credeți acum că rasele lumii subterane au ceva în comun cu fiziologia oamenilor. Stați liniștiți, cele patru rase de gânditoare care apar în joc au toate calitățile pentru a trăi în acea lume diabolică.

## Prezentarea dușmanilor

O să vă spun câte ceva despre fiecare rasă, așa ca să aveți și voi idee cum stau lucrurile. Tipii, jumătate om jumătate câine, populează peșterile din partea de sus a catacombelor și poartă numele de „Kobold”. Sunt înarmați cu săbii și sulite devenind destul de periculoși când sunt mulți la număr, încercând să vă înconjoare

și să vă atragă în diferite capcane. So, stay away, dacă sunt prea mulți, fuga e cea mai bună armă.

Având o oarecare asemănare cu vietățile din Warcraft, Orc-ii sunt o combinație bizară între om și bour, fiind destul de inteligenți și având un corp masiv. Bineînțeles că inteligența și-au pus-o în slujba violenței, iar atacurile lor brutale sunt foarte periculoase, cu atât mai mult cu cât principala lor armă este un topor greu de luptă construit pentru a decapita adversarii. Leacul împotriva furiei lor e să le retezați brațul în care țin toporul ca apoi să îi ucideți triumfători. Trebuie să vă mai spun că Orc-ii nu prea au la inimă neamul



începe adevărata luptă. You are now entering in the Level of the imortals, așa că trebuie să vă așteptați ca mai toată lumea de pe acolo să râvnească la capetele voastre.

Unul dintre dușmanii mai subnutriți!



## O lume plină de mister

Odată intrați în această lume, care, vă asigur, nu este un loc în care să mergeți cu prietena, o să faceți cunoștință cu locuitorii și misterele lumii lor, unde veți avea o grămadă de inamici, dar și câțiva prieteni care vă vor arăta sprijinul la nevoie. Printre atribuțiile voastre pe acest teritoriu ostil, pe lângă faptul că aveți de înfruntat inamici din diferite rase și o groază de monștri, veți mai avea și misiunea de a media con-

Oare merită sacrificiul ăsta?





Kobold, silindu-i de multe ori la munci grele. Pe lângă toate acestea, tipii ăștia mai au și prostul obicei de a mânca corpurile victimelor așa că aveți grijă să nu le stați prea mult în cale.

Cea de-a treia rasă este reprezentată de niște schelete zburdalnice denumite „Skeleton”. Aceștia sunt foarte periculoși din cauza mișcărilor foarte rapide pe care le fac în timpul atacurilor, fiind astfel destul de greu de lovit. Rasa lor a luat naștere datorită unei magii care a readus sufletele în rămășițele pământești ale morților, creând astfel o rasă ce nu cunoaște frica, nu are compasiune pentru nimeni și nici remușcări. Înarmați cu o spadă și cu un scut, ei atacă fără a sta prea mult pe gânduri făcând tot felul de tumbe în încercarea de a vă lipsi de cap. Sfatul meu e să stați departe de atacurile aeriene ale morților umblători și să încercați să vă urcați pe locuri mai înalte pentru a vă apăra căpățâna.

Pentru ca totul să fie și mai frumos, râurile și lacurile subterane sunt bântuite de un soi de moluște uriașe ce poartă numele de „Troglodyte”, aceștia ucigând fără a face distincție între inamici. Fiind puternici și foarte rapizi, aceștia sunt practic invulnerabili,

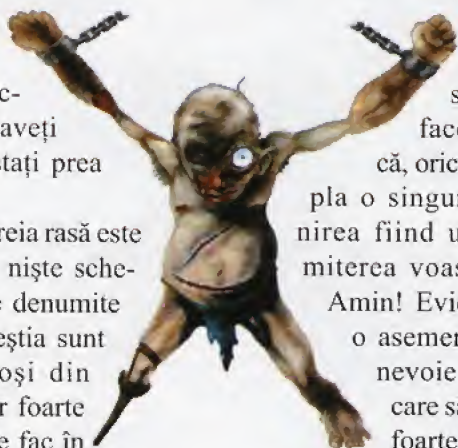
sub apă atacând sălbatic și mortal cu ghearele lor foarte ascuțite.

Aici, cel mai bun sfat ar fi să încercați să nu aveți de-a face cu ei pentru că, oricum, s-ar întâmpla o singură dată, întâlnirea fiind urmată de trimiterea voastră în ceruri.

Amin! Evident că pentru o asemenea luptă ar fi nevoie de un engine care să vă permită un foarte bun control al loviturilor în luptele corp la corp, fapt pentru care băieții de la Interplay împreună cu câțiva entuziaști de la universitatea Barkley, au pus la punct engine-ul VSIM. Bazat pe construcția corpului uman, acesta calculează posibilele lovituri sincronizându-le cu urmările ce le pot avea asupra adversarului. Astfel puteți retez capete, mâini sau picioare ca un adevărat războinic, privindu-vă victimele retezate printre picăturile de sânge improșcat în urma impactului cadavrelor cu suprafața prăfuită a solului.

Dacă până acum doar am prezentat jocul, iată că a venit și momentul adevărului unde o să vă spun ce mi-a plăcut și ce nu, la jocul ăsta. O chestie care m-a deranjat... nu, mai bine să vă zic ce mi-a plăcut! În primul rând ideea de a nu folosi arme

◀ Se pare că producătorii n-au dus lipsă de imaginație.



▲ Creat pentru a-l face invidios până și pe Arnold „Swarzi”.



▲ Vârcolacii sunt „pui” pe lângă vârcocai!



◀ Totu-i verde chiar dacă nu-i primăvară!

pentru distanță, cum ar fi arcuri, arbalete și alte minuni, lupta desfășurându-se astfel prin puterile proprii ale fiecăruia. Apoi, sunetul care e destul de expresiv pentru acțiunea jocului, pe lângă zgomotul armelor încleștate existând și o serie de replici pe care Enric le dă în timpul luptelor și nu numai.

## Critica jocului

În privința graficii, există libertate de mișcare deplină, acțiunea fiind privită ca în Tomb Raider, iar prin faptul că jocul beneficiază de suportul 3Dfx peisajul pare mult mai real.

Totuși, ce nu mi-a plăcut este renderizarea poligoanelor din care sunt construite personajele, rețeaua wireframe fiind destul de rară. Astfel, în momentul când veți decapita un adversar o să observați că secțiunea nu este circulară, cum ar fi normal, ci dreptunghiulară, fapt care afectează într-o oarecare măsură sentimentul de realitate. Poate o să spuneți că sunt prea pretențios, dar dacă ați vedea cu câtă finețe erau realizate obiectele din jocul Riven cu siguranță că și voi ați fi de aceeași părere. Comparativ cu Tomb Raider, nu se ridică nici pe departe la nivelul acestuia, dar este totuși un joc destul de interesant ce merită văzut, mai ales pentru aceia dintre voi care sunteți înșețați de sângele bietelor poligoane. Și nu uitați, aveți grijă la poziția capului.

Indianu'

### Nota LEVEL

Producător: Treyarch  
Invention

Distribuitor: Interplay

Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM

Placă 3D: Da  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win 95

8



# Shadow Master

Odată a fost om... Acum este răul personificat...  
Odată era slăvit ca erou... Acum este un temut  
criminal... El este Shadow Master... Iar tu, chiar  
tu, ești ultimul care poate să i se opună...



**S**hadow Master este un dictator extraterestru care și-a văzut de războaiele sale până ce i s-au cam terminat resursele. Și cum pentru săracu' băiat universul fără război este cam plictisitor, supărat foc, s-a gândit că sistemul tău solar de baștină este mai mult decât apetisant în ceea ce privește posibilitățile materiale. Așa se face că a trimis rapid de tot forțe pe care el le consideră destul de puternice pentru a te anihila. Tot ceea ce i se va opune va fi distrus. Misiunea ta: eliberează cele 7 planete deja căzute sub dominația lui Shadow Master sau lumea ta va dispărea sub ruine. Vei începe pe luxurianta planetă Silvan, de unde misiunile tale te vor purta prin locuri exotice pe care, din păcate, nu le vei putea admira în liniște din pricina inamicilor.

## Get ready... set... go

Iată cum se prezintă un joc

foarte „nervos” de la Psygnosis, cei care au creat și Assault Rigs și Wipeout. Vechea poveste se repetă parcă la nesfârșit: inamici la tot pasul se încăpățânează să-ți facă viața un calvar. Tu, la bordul a ceva ce aduce a modul selenar înarmat ca un crucișător, trebuie să îi pui la respect.



Noi, game-rii, trăim într-o lume dominată de 1st person-uri și simulatoare. De aceea ar fi ușor să categorisim „Shadow Master” ca simulator,

▲ În figură se poate observa complexul proces fizico-chimico-biologic de împrăștiere a inamicului în toate cele trei dimensiuni.

▲ Arată destul de bine tipul ăsta. Mă întreb cum o fi făcut să-i crească dinți pe post de perciuni...

◀ Nu știu de ce, dar farfuria asta a intrat pe contrasens și mi-a băgat farfurile în ochi.

dar modalitatea de privi jocul aduce mai mult a clonă Descent (își mai aduce cineva aminte?). Și încă ce clonă! În primul rând, jocul rulează doar pe un calculator dotat cu deja bine și mult cunoscuta placă 3DFx. Cei de la Psygnosis au folosit capabilitățile acestei plăci la maxim. Modul în care sunt realizați inamicii de tot felul uimește și pe cel deja obișnuit cu detaliul din jocurile cu suport 3DFx. Zidurile par că stau să se prăbușească peste jucătorul înghesuit sub carlinga mașinuței „hi-tech”, iar monștrii sunt foarte bine realizați.

Iată-ne ajunși la partea să zicem tehnică a problemei. Jucătorul este plasat într-un cockpit neconfortabil, însă cine zice că la război se îmbină plăcutul cu utilul. Venind cu pretenția de a fi un simulator, nu putea lipsi radarul, care, în „Master of Shadows”, se prezintă sub forma unui disc așezat la orizontală și care oscilează funcție de direcția și unghiul de mișcare. Inamicii apar sub forma unor puncte, indicându-ți cu precizie locul în care se află. Tot ceea ce-ți rămâne de făcut este să îți descarci arsenalul în direcția lor. Vor muri pe capete. Pare simplu, nu? Și totuși...

## Gândește, planifică, formează strategii și, nu uita, destroy' em' all

Pândind la umbra zidului, pregătit să tragi în tot ceea ce mișcă, urmărești cu atenție inamicul. Tragi și aștepti rezultatul. Monștrul dă un urlet (care cam seamănă a schelelăit, mai ales după ce îl lovești) și se repede la tine. Laser-urile lovesc ținta neîncetat.







monstrului și acesta să se uite nedumerit la mine, cu o expresie pe față de genu': „bă băiatu', fi bun și dă-te la o parte că nu văd pe unde merg". După ceva timp, realizează că ceva nu e în ordine și începe să tragă. La început totul este OK, puterea armelor inamicilor lăsând de dorit, așa că nu trebuie să-ți faci prea multe griji. Asta cu condiția să nu te repezi în mijlocul unui grup prea numeros. Întotdeauna va fi de preferat strategia „pândește, ocheste și shoot to kill". Vei fi întotdeauna în avantaj. Se va ajunge totuși și la momente critice, în care doar dexteritatea te va salva.

**Se spune că detaliile dau farmecul unui joc. Să vedem ...**

Punctele de pe radar se înmulțesc și te întrebi de unde or veni atâtea. Două nave se reped la tine, încercând să te distrugă. Ceea ce părea atât de ușor la început s-a transformat într-un calvar. Dacă cei de la Psygnosis au încercat să realizeze un joc de acțiune, se pare că au reușit. Lipsește totuși acel întineric din Quake sau misterul minelor din Descent, deși efectele luminoase produc o impresie plăcută (a se observa efectul de halo; de asemenea, efectele luminoase ale exploziilor sau ale torpilelor lansate de sau înspre tine dau dramatism situațiilor de luptă, care oricum nu duc lipsă de așa ceva).



▲ **Cred că de data asta a mâncat ceva stricat**

Nu știu alții cum sunt, dar eu când văd mașinuța asta hiper-inarmată, uit să mai iau degetul de pe trăgaci.

◀ **Iată unul dintre fructele imaginației producătorilor: grămadă violentă de fiare vechi cu un microcip pe post de creier.**

▶ **Hei, unde te duci? ... Crezi că dacă ai roți ești o corabie mai deșteaptă decât ... mine?**

◀ **Laserele mele îi pun pe dușmani pe fugă mai ceva ca berea Ciuc.**

## Problema zilei: AI-ul

Deși jocul nu este monoton, ar putea apărea plictiseala din cauza inteligenței scăzute a inamicilor (oare se va rezolva vreodată veșnica problemă a

AI-ului?). Astfel, mi s-a întâmplat să stau în fața



Armele aparțin deja consacratei panoplii SF: Pulse Lasers, Mass Cannons (armele de bază), urmate de mult mai sofisticatele și inteli-

gen-tele Plasma-Beam și Flamethrower





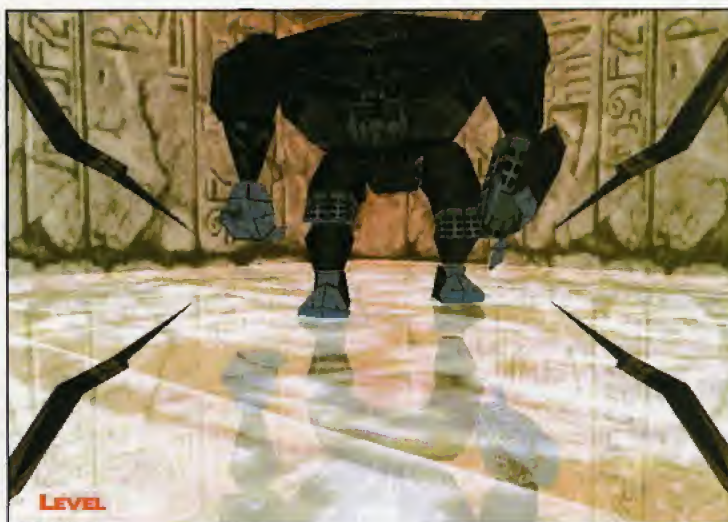
(aviz piromaniacilor); urmează bombe, torpile etc., cu efecte mai mult sau mai puțin devastatoare. Există, cum era de așteptat într-un astfel de joc, opțiunea de a trage cu primary weapon, cu secondary weapon sau cu ambele deodată.

În ceea ce privește mașinăria pe care o conduci, deși pare cam greoaie, are o mulțime de capacități, printre care și strafe(!).

Rezistența armurii este liniștitoare la început, iar dacă vreodată aveți probleme (simptome: bara de energie roșie, îngustă și clipindă) culegeți plini de încredere bunătățile lăsate de monștrii trimiși spre o lume mai bună (atenție, delicatesele astea dispar foarte repede).

Ei, se pare că am ajuns și la partea de sunet. Un asemenea joc nu putea duce lipsă de niște efecte realizate cum trebuie. Laser-ul acompaniază exploziile digitizate, creând feeling-ul atât de necesar supraviețuirii unui joc. Navele nu prea prietenoase se reped la tine urlând, iar monștrii mai mârâie din când în când, în neputința lor de a te atinge.

Este demn de menționat faptul că nivelele în care se desfășoară misiunile jocului (16 în total) sunt de-a dreptul imense. La aceasta se adaugă numărul impresionant de inamici care mai de care mai ciudați ce apar de-a lungul călătoriei tale. Astfel apare o provocare mult mai serioasă decât cea sugerată inițial de numărul de nivele. Difi-



cultatea acestora va crește pe măsură ce te apropii de Shadow Master. De asemenea, versiunea de PC are încorporat modul multiplayer, putându-se confrunta până la 8 jucători, încercându-și puterile, tastele și skill-ul.

Fii sigur, pe drum nu o să te plictisești. O să vizitezi cele mai amabile moluște ale universului, cu nume exotice: Mine Crawler, Dragon King, Giant Squid (ce mai imaginație au tipii ăștia de la Psygnosis!). Va trebui să-ți verși tot focul (la propriu) pe ei, căci, mai ales pentru unii dintre noi, ce rost ar mai avea relaxarea post-scolară.

#### Ceva și pentru cunoscători

Pentru cunoscători, cred că ar fi important să menționez faptul că universul din Shadow Master a fost creat având la bază ideile lui

Rodney Williams. Pentru mulți, acest nume nu spune nimic, însă el este cel care a creat copertele albumelor unor formații renumite, cum ar fi Nazareth sau Scorpions. Așa că nu putea ieși ceva rău. Producătorii lui Shadow Master au lucrat împreună cu artistul menționat mai sus, reușind să transpună, după părerea mea cu succes, universul imaginat de Rodney Williams, populat cu creaturi de tot soiul, în realitatea virtuală.

La data la care citiți aceste rânduri, piața de jocuri este invadată de noi și noi jocuri, unele mai bune (sau mai proaste) decât celelalte. La un astfel de flux, Shadow Master nu are prea multe șanse să reziste un timp îndelungat. Și totuși, merită din plin să fie jucat, dând posibilitatea de a pătrunde în lumi noi, existente până ieri doar pe copertele revistelor SF. Nu mi-a fost ușor să descopăr toate aspectele jocului! De aceea vă las pe voi să „săpați” mai departe în această fascinantă lume a SF-ului transpusă acum și pe calculator.

Mike

▲ **Oglindă, oglinjoara mea, cine-i cea mai urâtă creatură a universului?**

▼ **Sunt convins că în spatele meu nu se află lumina de la capătul tunelului, ci explozia portbagajului.**



▲ **E timpul să fac prezentările: inamici răi și mari, faceți cunoștință cu rachetele mele. Sunt sigur că o să vă înțelegeți bine.**

#### Nota LEVEL

Producător: Hammer Head

Distribuitor: Psygnosis

Hardware: Pentium 200,  
16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da,

IPX Network

Platformă: Win 95

**8**





# Gettysburg

Cum se băteau americanii între ei ca la PLEVNA

Când spui Sid Meyer's te gândești în primul rând la Civilization, Colonyzation, Master of Orion. Jocuri de strategie foarte bune și foarte jucate, toate bazate pe ture, în care un joc „mititel” dura de dimineață până seară. Iată că după atâtea jocuri real-time, acest producător încearcă marea cu degetul scoțând pe piață Gettysburg.

## Gettysburg? De ce Gettysburg?

Căutând prin mormanul cu bătaiiile bune de simulat (strategic), Sid s-a oprit la războiul de secesiune al SUA. Astfel, din numeroasele lupte desfășurate pe teritoriul Americii, o parte dintre cele mai grele s-au dat la Gettysburg. Refăcând harta acestei regiuni și simulând trupele de atunci a apărut acest joc aproape în același timp cu Civil War General al lui SSI. Dar pe cât sunt de asemănătoare ca temă, pe atât de

diferite sunt ca realizare. Pe când CWG e bazat pe ture și are hartă bazată pe hex-uri celălalt e în timp real cu o hartă din pătrățele. Aspectul interesant al acestei hărți este că pătrățelele sunt extrem de mici încât de-abia-abia încap un soldățul în picioare. Ce să mai vorbim de unul mort sau de cavalerie sau tunuri. Aspectul cel mai interesant este că mutările se pot face în orice loc doriți. Dispar drumurile la 45 sau 60 de grade întâlnite în toate jocurile de până acum, libertatea de mișcare fiind absolută.

## Let The Show Begin

La așa trupe, ce nu încap pe o singură pătrăciță, bineînțeles că acestea se pot aranja în mai multe feluri pentru diferite scopuri: pentru atac, pentru deplasare rapidă, pentru așteptarea inamicului după tufișuri și pentru atac corp la corp. Vă asigur că, deși menționată la urmă, aceasta este prima din toată

▲ În sfârșit lupta a luat sfârșit iar eu am ieșit învingător.

▲ În acest joc nu a fost lăsat la voia întâmplării nici un element.

▲ Sunt prea mulți! Nu cred că mai am nici o șansă.

▲ La ataaaaaac, să le nimicim și ultimul soldat!



mulțimea de tactici de luptă.

Terenul este inovator, ca și mișcarea trupelor, de altfel: așa cum o trupă se poate deplasa după cum o taie capul, tot așa și dealurile, drumurile și râurile au o formă deloc încorsetată de tipul hărții, fără margini care se întâlnesc în unghiuri standard. Efectul e minunat, mai ales că e combinat cu factorul de mărire al imaginii: vrei să te apropii, poți să-i vezi omului baioneta, vrei să te depărtezi, simți că ai ajuns în stratosferă de nu mai poți distinge bine ce trupă ai selectat! Asta ca să nu mai spunem că, dacă, prin absurd, nu vezi bine încăierarea, poți să rotești harta și să privești din alt unghi. De pildă, din partea din care să-ți vezi soldații alergând spre victorie cu zâmbetul pe buze. Aceștia sunt desenați tridimensional și fiecare are uniforma după tipul armei sale: infanterie, cavalerie și artilerie. Veți spune probabil: „Bine, dar în Warcraft erau trupe de atac de la depărtare - catapultele, aici artileria; trupe de atac de la distanță medie - arcașii, în cazul nostru infanterie și cavalerie, dar că pentru trupele de atac corp la corp din Warcraft nu avem corespondent!” Greșală foarte mare, deoarece, dacă soldații inamici sunt la o distanță mică și ești în avantaj, poți să ceri masacrarea lor prin luptă corp la corp. Veți zice iarăși: „Bine, dar aceasta se va întâmpla foarte rar, adică atunci când trupa mea e în avantaj numeric!”. Veți greși din nou, pentru că avantajul se măsoară nu numai în mărimea trupei, ci și în moral, formație, teren și forță de foc.

## Acțiunea jocului

Oricum, ceea ce vă recomand



▲ Se pare că trupele inamice nu prea știu de glumă.



▲ O nouă tactică bună pentru câștigarea bătăliei.

▼ Inceputul unei noi bătălii!



▼ O privire aruncată asupra strategiei abordate în cursul bătăliei tocmai încheiate!

este să masați trupele demoralizate în jurul comandantului pentru că prezența acestuia dă oricărei trupe un chef de bătaie mult mai mare. Angajarea în luptă a unei unități poate fi ridicată când e susținută din flanc de o altă trupă. Cel mai bun mod de refacere a plăcerii de distrugere e ca subordonații șocați de evenimente să se replieze pe poziții mai sigure și să se odihnească puțin. În general, dacă au mărșăluit mult timp fără pauză, sunt înconjurați sau depășiți numeric, ori se află sub focul artileriei inamice, atunci moralul le scade repez și adesea, ajunsă în aceste situații, trupele o iau iute de picior. Eventual poți să le ceri să-și mențină poziția până când o altă trupă de-a ta lovește inamicul, preferabil din spate. Uitasem să vă spun, trupele inamice nu pot fi zărite decât de la o anumită distanță, orice fel de lovituri (ca și cea descrisă mai sus) fiind permise. Dacă vreți să știți mai multe, consultați notițele generalului Hardee, unde sunt descrise și idei tactice. Creatorii jocului se întreabă ce s-ar fi întâmplat dacă generalul Lee ar fi citit acest jurnal? Voi aveți oricum ocazia să-l citiți odată cu manualul jocului.

Cam atât se poate spune despre acțiunea jocului. Însă ar mai fi lucruri interesante de menționat despre cum ajungi în sufletul bătăliilor. Astfel, ai de ales între misiuni istorice, misiuni „what if?” - adică ce s-ar fi întâmplat, dacă ar fi existat - precum și misiuni create pur și simplu de tine. Apoi setezi nivelul de dificultate reprezentat fiecare de câte

un general, apoi personalitatea calculatorului, de la agresiv până la prudent și de la atac direct și masiv până la învăluiri și ambuscade. După atâtea alegeri, apare frumusețea câte un filmuleț multimedia care explică pe înțelesul tuturor care era situația dinaintea bătăliei, ce comandanți au fost și ce s-a întâmplat acolo de au intrat ei în istorie. După care, tu intri în joc și, bineînțeles, încerci să-i depășești, să intri în tabela de scor. Vei reuși să termini bătălia mai bine ca ei? Asta se va vedea la sfârșit prin numărul de morți de fiecare parte, unde infanteristul e trecut cu un punct, cavaleristul cu două și artileristul cu trei. Dar esențialul constă în controlul unor zone cheie, în general puncte strategice care sunt evaluate la sute de puncte. După sfârșitul luptei poți să vezi care au fost ultimele ei clipe, asta în cazul în care nu ți-ai dat seama că a venit finalul sau ți-a plăcut foarte mult. Dacă ți se pare că AI-ul calculatorului nu poate face față inteligenței tale, atunci ai ocazia să cauți prin Internet alți oponenti, aceștia fiind, de regulă, niște genii. În plus, jocul permite transmiterea de mesaje și prin microfon - tastatura e de domeniul antichităților - și ar fi mare păcat să tulburi zgomotele bătăliei: nechezatul și tropăitul cavaleriei, buibitura tunurilor, vorbele infanteriștilor și ordinele generalilor. Poți trimite mesaje și trupelor tale, nu numai adversarului. Mda, dacă în Dungeon Keeper îți bătea oamenii ca să aibă moralul mai ridicat și să omoare mai cu spor aici dai ordine verbale pentru același lucru.

Toate acestea fiind spuse ajungem la concluzia că Gettysburg nu trebuie ocolit, pentru că el va fi un joc de referință în segmentul jocurilor de strategie real-time.

Generalu'

### Nota LEVEL

Producător: Firaxis

Distribuitor: EA

Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da  
Platformă: Win95





# Warbreeds

Nu e STARSHIP TROOPER dar seamănă

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi în LEVEL nu s-ar povesti, o planetă cu insecte. Poate că în viața lor nu s-ar fi întâmplat nimic dacă la un moment dat n-ar fi înțeles maxima „Cuget, deci exist”. Au priceput-o patru specii de insecte dar din nefericire au interpretat-o „trăiesc, dar dacă viața vecinului e mai bună decât a mea?”, și asta numai pentru că fiecare rasă are propriile ei atuuri pentru a supraviețui. Lute gândit și repede făcut, războiul în care fiecare distruge pe fiecare a început și s-a răspândit pe întreaga planetă.



## RED ORB - în orice caz nu ORBUL ROȘU

Povestea de mai sus aparține unui nou compartiment al unei vechi companii. Compania se cheamă Broderbund Software și se ocupă cu

programe educaționale. Divizia se numește Red Orb, adică Broder scris invers și are ca activitate crearea de jocuri. Ca ambiții aceștia vor să fie foarte buni, iar primul lor produs care poate demonstra acest lucru este Warbreeds.

## AEOLIA - planeta fără morala ingineriei genetice

Deși intră în categoria clonelor Red Alert acest joc aduce un mod interesant de dezvoltare a științei: fiecare rasă are propriile tipuri de arme ce pot fi cercetate de celelalte specii. „Cercetarea” se face prin recoltarea de ADN, de la un cadavru al adversarului. Strângând spirăluță cu spirăluță ajungi să ai suficiente cunoștințe pentru a avea acces la armele folosite de inamic. Bineînțeles, o să ai un acces gradat la diferitele tipuri de arme deoarece acestea cer un anumit nivel de cunoaștere genetică a raselor inamice. Trupele se construiesc în laboratorul de gene și sunt de trei categorii: șamani, unități terestre și aeriene. Șamanii sunt cei care îți construiesc clădirile. În plus pot semăna plante, care sunt indispensabile.

La crearea unităților terestre alegi mai întâi tipul lor: mici, medii



▲ Nu-i deloc ușor să te lupți cu creaturile acestea macabre!

◀ Escadronul 7 este gata de luptă și așteaptă comenzi.

► În acest joc armele sunt cu totul și cu totul diferite de ce ai avut ocazia să vedeți până acum!

◀ Totul începe cu creaturile numite Șamani. Aceștia sunt singurii care pot construi clădirile de

► Deservirea este simplă! Din meniu poți culege rapid ceea ce ai nevoie.

sau mari. Cele mici se construiesc și se mișcă rapid dar sunt mai slabe la capitolul armură și număr de arme cărate. Cele mari stau tocmai invers iar cele medii sunt un compromis între cele două. Apoi urmează alegerea armelor, care sunt câtă frunză și iarbă: cinetice, adică ciocane de dat în cap la dușmanu', energetice - chestii de împușcat, explozive, chimice, ba chiar și un medi-kit inepuizabil.



La fiecare tip de armă sunt mai multe „unelte” a căror putere depinde de nivelul genetic atins. Spre exemplu ca arme cinetice ai brațe-ciocan, apoi brațe-lamă, brațe cu disc tăietor; armele energetice sunt diverse tipuri de tunuri cu laser, plasmă și altele, cele energetice sunt de la bombe pentru kamikaze până la lansatoare de rachete. Cele chimice sunt tunuri cu gaze sau cu acizi perfizi. Și când te gândești că fiecare are un sunet specific!... Unitățile aeriene se pot echipa cu arme ca și cele terestre dar sunt numai de tipul rapid și ușor.



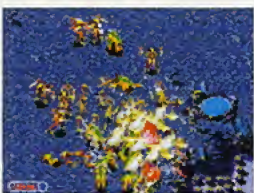


Construcțiile sunt concepute cu la fel de multă imaginație. La început ai nevoie de rafinării care iau energia din plante. Dar pentru că Aeolia este o planetă foarte aridă acestea cresc doar în anumite zone. Odată plantate de șaman ele se dezvoltă singure și ocupă toată zona fertilă. Fiind sursa principală de energie devin atracția principală la distrus, fiind astfel de două feluri: „energy pod” care dau mai multă energie dar se distrug mai ușor și „spore” care au calitățile pe dos. Clădirile se construiesc original: șamanul se pune în genuchi, rostește o incantație care sună a șantier în toată regula și din nisip sau piatră seacă răsare dă-mai construcția, una mai ciudată ca alta. Odată rafinăria terminată ai de construit Gene Lab și Psi Tower. Primul îți dă posibilitatea să crezi trupe iar al doilea puterea de a le controla mintal. Clădirile trebuie să fie în raza de acțiune a rafinăriei sau poți să pui turnuri ce transmit puterea mai departe, un fel de stâlpi de înaltă tensiune fără linii. Ca accesorii defensive ai de ales între mai multe turele și un turn electric. Acesta dacă are prin apropiere unul la fel formează un câmp electric care rănește de două ori mai eficient decât dacă ar trage singur. Tot la armament defensiv ar fi de notat minele și iarba care împiedică deplasarea și poate fi plantată oriunde. Deloc de neglijat sunt turnul Healer care însănătoșește trupa, ba chiar o încarcă cu rachete (dacă are lansator), Warp-device și Summoner. Primul nu e un motor din Star-Trek ci un telportator (ceva pe-aproape totuși). Al doilea e un fel de A-bomb din Red Alert. Din păcate consumă multă energie, se



▲ Rafinăriile și ce fac acestea.

► În meniul principal există opțiunile Gene Lab și Device Lab prin care sunt explicate toate elementele jocului.



▲ Uneori luptele devin atât de haotice încât nu mai ști care-ți sunt trupele!

▼ Un demon în așteptare. Lupta va începe curând.



LOAD GAME  
CAMPAIGN  
SKIRMISH  
MULTIPLAYER  
GENE LAB  
DEVICE LAB  
CREDITS  
QUIT

construiesc și se încarcă greu. În Warbreeds apare pentru prima dată în jocurile cu „fog of war” un radar care vede numai în jurul lui, chestie foarte realistă și binevenită. Imaginați-vă o bază înconjurată de stâlpi electrici (apărați și ei de ierburi dese) care are un astfel de Listener și cu lansatori de cristale: la fiecare incursiune a trupeților ce se vor aventura să treacă de linia electrică vor muri mai mult ca sigur și asta fără a se întâlni cu insectele tale.

## Clanurile și doctrinele militare

După cum am pomenit mai sus avem patru rase fiecare cu abilitățile ei. TANU au trăit la începuturi în deșert și au o piele tare adaptată mediului ostil. Deoarece și-au dezvoltat capacitatea de a alerga din fața răpitorilor atacurile lor sunt foarte rapide, fără teama de a fi urmăriți în caz de eșec. Din pradă au devenit prădători... SEN-SOTH sunt priviți cu dispreț de celelalte specii datorită staturii și rezistenței mici. Dar aparențele înșală deoarece având talie mică ei cresc enorm de repede, atacul preferat fiind în grup. Mai multe trupe cu relativ același armament, mai multe șanse de măturare a inamicilor. KELIKA au evoluat în zonele glaciare din nord. Deși înceți, ei au o rezistență și o putere de luptă ce i-au făcut foarte respectați printre celelalte specii. Sunt cei mai greu de doborât. MAGHA sunt cei mai puțin rezistenți. Ca să supraviețuiască au ajuns cei mai șireți dintre toți. Ei pot rămâne invizibili celorlalți atât timp cât pielea lor ră-

mâne rece. Atacurile surpriză sunt expresia unei inteligențe superioare..

## Partea tehnică a problemei

Înscriindu-se în contextul actual meniurile sunt reduse la maximum cu puțință. Ceea ce nu poate decât să ne bucure, deoarece ca să joci ai de clicat doar de trei ori și bătălia începe. Insectele sunt comandate prin aceleași minunate short-cut-uri ca și în C&C. Grupurile selectate se pot ordona în serii la Gene Lab. Apoi aliniate pe orizontală, verticală, diagonală, rotite-n stânga și-n dreapta, trimise prin waypoint-uri, ba chiar și văzute mai bine prin factorul de zoom. Ca și cum n-ar fi deșul, la șamani poți să le spui să planteze peste tot, iar unei formații să cerceteze peste tot - opțiune interesantă cu Magha sau Kelika. În plus poți seta nivelul de agresivitate al insectei subordonate. Se admit opt jucători ce pot fi și pe Internet iar alianțele făcute sunt totale: împarți resurse, cunoștințe și chiar și trupeți.

Acestea fiind spuse vă urez baftă la supt ADN-ul din bălțile de sânge.

*Generalu'*

### Nota LEVEL

Producător: RedOrb  
Distribuitor: RedOrb  
Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM

Placă 3D: Nu

8

Multiplayer: Da  
Platformă: Win95



# Jack Nicklaus 5

**Dacă sunteți fanii jocurilor de golf acum a sosit momentul să încercați noul simulator produs de Accolade!**

**M**ultora le plac shoot'em'up-urile. Îi înțeleg, doar acolo lupți pe viață și pe moarte. Altor - deși pătrunși de sentimentul competiției și al autodepășirii - nu le place să vadă sânge, alegând simulațiile sportive. Intrați în domeniul casei de jocuri Accolade, aceștia au posibilitatea de a concura fie în formula 1, fie pe gazon, fie pe gheață (hochei), fie sub un coș într-o partidă de baschet. Pentru cei care iubesc acest gen de jocuri există jocuri ca biliardul (Virtual Pool) sau, mai nou, ca golful. Deși VP3 satisface cel mai bine pretențiile acestei clase de gameri, iată că noul venit, Jack Nicklaus 5, vrea să-l detroneze. Deoarece acest lucru nu e ușor, noul simulator de golf vine cu o mulțime de îmbunătățiri.



## Pregătindu-ne pentru a lovi cu crosa

Dacă la shoot'em'up-uri a intra în acțiune este relativ simplu - deoarece acesta se rezumă la a trage în orice țintă și se pare suspect - aici avem posibilitatea de a alege între diferite condiții de desfășurare a unei partide.

Jocul se poate derula în patru cluburi de golf celebre: Hualalai Resort Golf Club în Hawaii, South Shore Golf Club în lacul Las Vegas din Nevada, Nicklaus North în Whistler din Columbia britanică și Mount Juliet Golf Club în Thomastown, Irlanda. Cine e

nemulțumit de acestea poate să-și construiască singur propriile terenuri sau să caute prin Internet alți golferi cu care să-și încerce puterile.

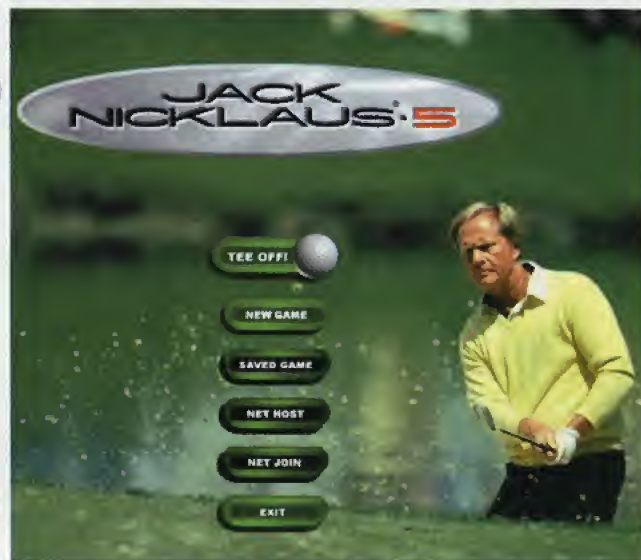
După ce selectezi un club, alegi modul de joc. Stroke Play e pentru antrenament sau verificarea abilității tale. Match Play și best Score Competition sunt pentru jocul împotriva calculatorului sau a altor jucători. În cazul în care unul din jocurile enumerate mai



sus se termină la egalitate se ajunge la Sudden Death, unde primul care greșește pierde. Acolo tensiunea și concentrarea ating cote mari, deși partida e pe sfârșite.

Cei care vor să ajungă campioni mondiali pot porni un Tournament Certified Stroke Play, unde au posibilitatea de a concura chiar cu Jack Nicklaus. Dar jocul de golf nu se limitează doar la competiție ca alte sporturi, așa că un Bingo Bango Bongo oferă o partidă mult mai distractivă.

Peste tot în joc există o grămadă de opțiuni. Se pare că producătorii nu au lăsat nici un amănunt la voia întâmplării, transpunând în joc tot ceea ce era posibil. Pentru început îți poți alege personajul care te va reprezenta. Poate unora li se va părea că șase golfiști de ambele sexe nu sunt prea mulți. E drept, nu sunt prea numeroși dar sunt foarte bine realizați, renderizarea lor putând-o face și pe Lara Croft să roșească. Culoarea pe care o setezi pentru fiecare personaj nu



▲ **Jack Nicklaus 5 are o interfață deosebit de atrăgătoare.**

se referă la ghetă, așa cum se întâmpla în Quake 1.

## Liniște, challenger-ul se concentrează!

Recunosc că după atâtea opțiuni de setat am devenit nițel plictisit. Odată cu apariția terenului de golf interesul mi-a recrescut însă brusc. Era o zi frumoasă de vară târzie (n.r.: afară e zăpadă pentru cel puțin o lună), iar soarele domnea peste un peisaj coborât parcă din documentarele National Geographic. Din când în când se auzea un tril de pasăre. Fără să realizez, toată graba de a face un joc rapid a dispărut. Nu cred că cineva s-ar putea concentra efectiv la joc fără să se uite la așa un peisaj. Cel puțin copacii par a fi rușiți din realitate. Prima impresie a fost că am de-a face cu fotografii scanate. Degeaba, totul s-a rezumat la o contemplare îndelungă a renderizării perfecte. După ce m-am dezmeticit puțin, am încercat să joc!

▲ **Pur și simplu te trec toți fiorii când vezi cum se pregătește golferul tău să lovească cu crosa!**

▲ **Ador terenul care este cât mai variat.**

▲ **Cu cât te pregătești mai mult cu atât ai șanse mai mari ca să greșești!**





Trebuie să vă reamintesc că cei de la Accolade nu sunt de ieri sau de alaltăieri: un joc odată realizat de aceștia este la fel de bun în toate domeniile, nu numai în grafică. Dacă meniurile sunt mai lungi decât la alte jocuri, atunci comenzile sunt mult mai simple, chiar și față de un shoot'em'up. Din mouse faci absolut totul, și asta fără a te concentra să nimerești icon-uri cât furnica. După ce lovești de câteva ori cu crosa, observi că nu numai copacii au primit atenția cuvenită (bineînțeles, în ceea ce privește realizarea grafică). Așa cum probabil vă așteptați, terenul pe care se joacă poate fi împresurat cu gropi de nisip sau, mai rău, cu locuri unde iarba nu a fost îngrijită (nici vorbă de celebrul gazon englezesc). Dar poate tocmai acest amănunt mărește savoarea competiției. Astfel, de fiecare dată când mingea este lovită pe o zonă cu iarbă netunsă, pe lângă faptul că se aude acel zgomot specific al lovirii cu crosa, mai zboară și un smoc de pământ. Celor de la Accolade nu le-a lipsit umorul!



Ca în orice joc de golf care se respectă, nu puteau lipsi lacurile ce, bineînțeles, trebuie ocolite (un amănunt peisagistic de mare efect, dar nu numai). De fiecare dată când mingea va pica în apă, golfistul va spune cu zăduf: „that's wet!” și va lovi din nou. Tot necăjit este și atunci când mingea ajunge în nisip.

Spre deosebire de alte jocuri de golf acesta aduce puțin a real-time prin schimbarea aleatoare a



▲ **Frumoasă lovitură! Păcat că nu prea văd până unde s-a dus mingea. Dar nu-i nimic, important este să mă apropiu cât mai mult de steag.**

▶ **Ah, numai de n-ar ateriza mingea asta-n baltă!**

◀ **Totul este să nu lovesc copacul din față, în rest se poate duce oriunde vrea.**

◀ **Nu, nu este o iluzie optică! Este chiar Jack Nicklaus 5! Incredibil, nu-i așa?**

vântului. Dacă vă interesează efectul acestuia îl puteți seta de la o simplă briză la rafale puternice.

Uite că impresionat de grafica superbă, era să uit de modul cum se joacă. Având în vedere că golful cere îndemănare, Jack Nicklaus 5 pune nițel la încercare agilitatea jucătorului. Deși sunt trei moduri de a lovi cu crosa, în toate e vorba de a mișca din mouse în dreapta și-n stânga. Dacă în timp ce lovești, miști „șoricelul” mai în sus sau mai în jos, traiectoria nu mai este rectilinie. Nu mai ai de ales între echipe mai bune sau mai slabe, sau să fi pus în situații în care sportivii buni trebuie schimbați după ce obosec. Nu! Tu ești singurul de care depinde victoria. Adio probleme de genul „omul x a oboșit și joacă prost, îl înlocuiesc cu y”, sau „aleg echipa z că e cea mai bună și o să joc lejer”. Acest aspect dă meciurilor contra Jack Nicholson o atractivitate foarte mare: vei reuși să-l învingi pe campionul mondial numai prin propriul talent? Celor interesați le spun că nu va fi deloc ușor...

## That is position A

Cei din domeniul simulatoarelor știu că Accolade e cea mai veche și experimentată casă producătoare din branșă. Noul

lor produs este un exemplu al nivelului ridicat la care aceasta a ajuns. Posedând o grafică superbă, așa cum puține simulatoare oferă, JN 5 cere resurse relativ mari. Deși este nevoie de cel puțin un Pentium 120 cu 16 RAM, pentru miș-



cări neîncetinite e necesar P166 cu cel puțin 32 RAM. Totuși am văzut jocuri cu cerințe mai mari, dar cu o calitate grafică mai slabă.

În JN 5 părerile se aud la momentul oportun, subliniind o lovitură bună, o ratare, sau rezultatul unui meci.

*Generalu'*

### Nota LEVEL

Producător: Accolade  
Distribuitor: Electronic Arts  
Hardware: Pentium 166,  
32 MB RAM  
Placă 3D: Nu  
Multiplayer: Da  
Platformă: Win95





# Final Liberation

## Război, război și iar război

Nu de puține ori ați avut ocazia să butonați jocuri în care acțiunea se desfășura în viitorul îndepărtat. Uneori ne aflăm în anul 2000, uneori în 2500 iar câteodată în anul 3000! Dar cum va fi lumea prin anul 4000? Vom întâlni extraterestri? Și dacă da, vor fi aceștia prietenoși? SSI încearcă să vă răspundă oarecum la întrebări.

De peste 25000 de ani omenirea a visat la un mod de a călători în cosmos. Când acest lucru a devenit posibil a urmat o colonizare masivă. Știința a cunoscut salturi enorme și a început să fie folosită diferit pe planetele colonizate. Totul a degenerat apoi într-un război ce a cuprins toate coloniile și a dus la distrugerea minunatelor construcții de altădată. În coloniile decăzute au apărut oameni cu puteri psihice, ca de pildă telekinzie sau telepatie. După luptele grele de 500 de ani din Epoca Conflictelor, un om - recunoscut de ceilalți ca Împăratul - a reunit sub comanda sa toate planetele stăpânite de oameni. Nu a fost o luptă ușoară! Acest proces de reunire a tuturor coloniilor sub un singur conducător s-a desfășurat pe parcursul mai multor ani și a dus uneori la pierderi grele. De pildă, a fost odată o mare rebeliune ce a cuprins mai mult de jumătate din trupele imperiale sub conducerea War-master-ului Horus. Reprimarea acestei rebeliuni a dus la multă vărsare de sânge. Deși condus fără compromisuri, Imperiul a ajuns să cunoască pacea. Dar nu pentru mult timp, deoarece o rasă foarte agresivă - orcii - îl amenință cu distrugerea totală...

### Să facem cunoștință cu dușmanii oamenilor

Singurul motiv pentru care orcii spațiali trăiesc este distru-

gerea tuturor națiilor. Învățați imperiului spun că totul a pornit de la brainboyzi. Pentru a face mai ușor descoperiri științifice, aceștia consumau ciupercuțe din peșterile planetei mamă, care le dădeau forța intelectuală necesară. Datorită inteligenței deosebite, brainboyzi au dezvoltat foarte rapid tehnica zborurilor spațiale. Astfel, aceștia au fost capabili să cunoască și alte planete. Mai apoi au încercat să ofere capacitățile lor intelectuale avansate și raselor întâlnite. Prin mutații genetice, diferitele specii inteligente urmau să fie capabile să absoarbă energia dătătoare de inteligență a ciupercuțelor. Ca urmare a eșecurilor deprimante, noile rase cunoscute au fost puse în cele din urmă să planteze ciupercuțe. Azi așa, mâine așa, până când orcii - cei imposibil de deștepțat - și-au pus inteligenta (cum oare?) întrebare: da' eu pentru cine lucrez? Cum răspunsul nu le-a plăcut, au început să-i masacreze pe brainboyzi. Totul s-a terminat cu declararea ciupercilor dătătoare de inteligență drept specii dispărute și cu instaurarea barbarilor drept continuatori ai fostului domeniu brainboyz. Brainboyzii rămași vii au devenit snotlings, care fără plantele respective, sunt mult mai slab dotați intelectual decât înaintașii lor.



▲ **Producătorilor nu le-a lipsit imaginația! Fiecare unitate are calități și slăbiciuni, așa că aveți grijă cum le folosiți.**

▶ **Dacă nu ești atent, resursele se duc rapid pe „Apa Sâmbetei“.**

▼ **Se vede că aici au avut loc lupte grele! Peste tot sunt numai clădiri dărâmate și gropi.**

Avizi după forță și putere brută, orcii s-au grupat în jurul lui Nobz, cel mai tare și mai bun luptător. Totuși nu toți orcii ascultă de acesta. Mekaniaks, pe scurt mekboyz, sunt cei care



cunosc oarecum tehnologiile orcilor. De fapt mai mult le intuiesc decât le cunosc, mistificând ceea ce le-a ieșit de sub mâini.

Incredibil, chiar și într-o societate așa de violentă există elemente repudiate din cauza răutății lor. Numiții Madboyz au ca motto „mai mulți mușchi pentru mai puțin creier”. În luptă aceștia pun deseori probleme nu numai oamenilor ci chiar și orcilor mai liniștiți (dacă se pot numi orci liniștiți). Tinerii orci, fără experiență sau prea mici pentru a fi admiși la bătălii, se grupează în „Stormboyz Korpz” și încearcă să rezolve de unii singuri conflictele dintre generații. Mai există și Weirdboyzii, orci care au puteri psihice fără ca să și le fi dorit. Deoarece nu știu ce să facă cu ele, Weirzii sfârșesc adesea printr-o explozie care rade totul prin-prejur.

Această specie trăiește în case cocoțate pe stâlpi (pentru ca explozia lor să nu afecteze pe nimeni) și sunt îmbrăcați ca niște



clowni, astfel încât ca orice orc normal să-i poată recunoaște și să fugă de ei (mda, la orci veselie înseamnă pericol).

Ultimul război intergalactic se dă între oameni și orci. Totuși și alte rase le pot pune probleme, chiar dacă posedă doar câteva planete, aliindu-se cu partea favorită. De pildă Chaos, care trăiește în Warp, o dimensiune paralelă spațiului real. Apar de obicei în locuri în care acest spațiu Warp se intersectează cu universul cunoscut, dându-le astfel posibilitatea să atace umanitatea. Alt mod de a ataca este de a-i păcăli pe unii oameni, promițându-le puteri nebănuite. De exemplu, aceștia sunt cei care l-au înșelat pe Horus. Deși acesta a fost omorât chiar de Împăratul însuși, populația Chaos n-a renunțat la ideea ei de a cuceri universul...

Eldar-ii se plimbau printre stele cu mult înainte ca oamenii să viseze la ele. Ca și oamenii, societatea lor s-a fărâmițat după un timp, intrând apoi în războaie cu Chaos. După distru-



gerea planetei mamă încearcă să supraviețuiască, dar sunt mereu vânați de inamici. Sunt foarte rezistenți, fiind folosiți pentru a menține o poziție până când vine un aliat cu putere mai mare de distrugere.

Tyranid sunt niște monștri apăruiți în vidul intergalactic și mănâncă numai carne vie. Aceștia comunică telepatic și sunt specializați pentru orice tip de câmp de luptă. Primul val de atac este întotdeauna mai slab și are rolul de a face adversarul vulnerabil.

### Bătăliile de pe Volistad

Interfața simplă îți oferă începerea rapidă a unei campanii

sau a unui scenariu. Odată cu jocul încep și dificultățile: numărul de tipuri de unități depășește 100. Pe modul campanie acestea sunt oferite treptat. Cele mai simple unități sunt de infanterie. Acestea sunt foarte slabe, dar au posibilitatea de a săpa tranșee, de a se ascunde în clădiri sau de a o întinde cu transportoarele. Fiind un produs SSI e de înțeles cum trupeții sunt ușor de distrus în câmp deschis. Totuși dacă au posibilitatea de a se apropia de tancul inamic îl fragmentează în mii de bucăți. De când i-am văzut de ce sunt în stare am început să ocolesc clădirile. În schimb am început să trag cu artileria în case până nu mai rămăneau întregi. Atunci când acestea sunt distruse, etajele cad unele peste altele și-i turtesc astfel pe trupeții de la parter. Dacă lansatoarele de rachete nu sunt de ajuns atunci chem sprijinul aviației. Probabil că veți vedea în FL o continuare simplă a PG-ului, de vreme ce e produs tot de SSI. Nu e așa! Trupele cele mai tari sunt titanii și giganții. Bineînțeles că modul de operare depinde de rasa pe care ai ales-o. Roboții oamenilor sunt folosiți pentru a proceda sistematic, pentru a lovi mai mult exact decât puternic. Cei ai orcilor sunt buni curățători, dar trag destul de imprecis. Pe cât sunt de puternici pe atât sunt de scumpi, fiind întotdeauna trupele minoritare. De aceea să ai grijă de ei ca de ochii din cap! Roboții pot fi distruși de alții la fel ca ei sau,



▲ **Grafica este destul de slăbuță, în schimb există însă idei noi.**

▶ **Meniul este ușor de utilizat. Alegerea trupelor este la fel de simplă ca 2 + 2.**

▶ **Roboții uriași stau la pândă și parcă de abia așteaptă să nimicească orice inamic.**

▼ **Trupele sunt gata de atac! Să-i nimicim până nu mai rămâne nimic din ei.**

mai rar, de o grămadă numeroasă de trupe convenționale. Așadar strategia vă va ajuta iar să nimiciți dușmani superiori numeric și calitativ. Totuși la început orcii stau pe poziții defensive, poziții pe care le părăsesc pe ne-



gândite dacă nu dai semne de agresivitate.

Dacă unitatea ta n-a tras în turul tău, atunci va trage în orice va mișca în timpul turei adversarului. Dacă acesta a scăpat cu viață în urma loviturilor puternice, atunci o va lua la fugă fără să stea pe gânduri.

Acest joc îi va câștiga și pe fanii Mech Warrior-ului! În special pe gamerii ce adoră acțiunile favoriților lor prin care distrug tot ce le iese-n cale.

*Generalu'*



### Nota LEVEL

Producător: SSI

Distribuitor: Mindscape

Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Nu  
Platformă: Win95

**7**



# Panzer General 2

**Blitzkrieg-ul a început cu panzere, cu tancuri pre tancuri călcând**

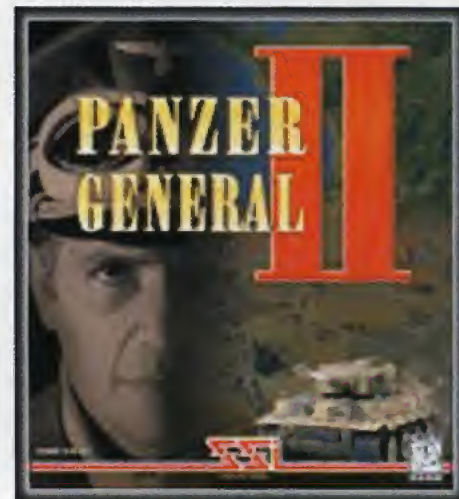
**A** cțiunea jocului începe acum 60 de ani când pe lume existau laolaltă democrația, comunismul și fascismul. Acestea nu se împăcau între ele, așa că cea mai mare conflagrație mondială a apărut, toate națiunile luptând până la ultima resursă.

Germania - inițiatora conflictului - a introdus conceptul de blitzkrieg, războiul fulger bazat pe tancuri care nu dă răgaz dușmanului să se refacă. Dar această idee a fost preluată mai târziu și de inamicii săi, puternice bătălii purtându-se pe mai mult de șase ani. Ideea de a le simula a apărut la SSI prin 1994 când a apărut Panzer General 1. Pentru prima dată un joc folosea hărți hexagonale și diferite forme de relief care puteau îngreuna sau ușura acțiunea. A urmat apoi Allied General, Fantasy General, Star General și Pacific General, acestea formând seria Five Stars. Noul PG este primul din seria The Living Battlefields.

## Câmpurile de luptă vii

Primul aspect îmbunătățit care

sare în ochi este forma câmpului de luptă. În vechiul joc acesta era format din hexagoane lipite unul de altul, iar trupele aveau forma unor jetoane. În noua versiune totul s-a schimbat: casele, ogoarele, căile ferate și șoselele se văd de sus, fiind reprezentate într-un mod foarte real. De asemenea, unitățile sunt reprezentate tridimensional și se pot orienta în cele șase direcții. Astfel, când o unitate mult inferioară este atacată, aceasta se întoarce cu fața la atacant, primește loviturile, apoi răspunde la rândul său prin atac sau face stânga-mprejur și o ia la sănătoasa. Foarte ingenioasă și binevenită a fost și ideea prin care trupele care se deplasează pe un anumit drum urmează cursul acestuia, virând la dreapta sau la stânga. Aici putem spune că au fost îmbunătățite enorm și animațiile. Astfel, în PG2 se pot folosi și atacurile surpriză, ambuscadele. Ei, nu-i de glumit cu acest aspect important, care-ți poate aduce victoria sau înfrângerea. De exemplu, dacă ataci din spate un inamic, fără ca acesta să te vadă, rezultatul poate fi unul foarte favorabil. În prima versi-



▲ **Atenție! Blindatele revin de data aceasta mult mai puternic.**



▲ **Zămbetul unui general sovietic.**

une timpul alocat unei ture depinde foarte mult și de cât de comprimată era harta. Astfel, o tură în Rusia durează mai mult de o săptămână, pe când în Polonia numai 24 de ore. Deoarece în PG2 luptele se desfășoară la dimensiuni mai reduse, raza de acțiune a artileriei este de maxim 5 hexuri (depinde de calibrul). Tancurile și antitancurile pot lovi de la distanța de două hexuri (modelele mai puternice), dar rezultatul e mult mai slab decât într-o luptă directă.

## Să cumpărăm jucării pentru generali

Unul din lucrurile care au făcut din PG1 un joc interesant a fost tipul trupelor, fiecare dintre acestea având abilitățile sale. În PG2 acest aspect a fost reluat și modificat, astfel încât dau jocului un cu totul alt sens. Tancurile (notate TK) sunt principalii combatanți! Acestea sunt dotate cu tunuri de la 15 mm (cele proiectate în '30) până la 122 mm (monstruozități sovietice din '44 - '45). De notat că astăzi un calibrul de 105 e mic, cel mai mare fiind de 125 la T-72 și T-84 (cam obsedați rușii ăștia!). În PG2 apare pentru prima dată și abilitatea „Overrun Attack”. Aceasta permite unităților de tancuri să treacă cu șenilele peste o anumită trupă slăbită pentru a o macera,

▲ **Așa arată un front mai mic.**



► **Unul din tancurile cele mai folosite de armata germană.**





putând ataca după aceea în același tur o altă unitate inamică. Bineînțeles că dacă și aceasta e cam „weak”, povestea se repetă, blindatul tău putând să meargă mai departe până în pânzele albe. În ceea ce mă privește, mi-a plăcut cum un Pz-IVD cu o experiență de 400 și întărit la 14 a spart într-o tură patru infanterii de 7-8 divizii și, la sfârșit, a înjumătățit un T-26 cu o experiență de 200. Ca și în PG1, nu se recomandă folosirea tancurilor în orașe sau pe terenuri dificile care împiedică o bună manevră a acestora. În aceste situații, mult mai indicată este folosirea aviației și artileriei care deschid calea blindatelor. Infan-

De exemplu, trupele de parașutiști, care costă relativ mult raportat la performanțele pe care le au, pot fi imbarcați pe un aerodrom și pot fi debarcați cu avionul în orice loc de pe hartă unde pot ataca imediat ce ajung la sol. Atenție, avioanele de transport sunt extrem de fragile.

Unitățile de parașutiști sunt folosite cel mai eficient pentru a ocupa obiective ce sunt îndepărtate. Vânătorii de munte merg prin păduri, munți și dealuri ca în câmp deschis, fiind indicați să opereze mai ales prin astfel de zone. Inginerii nu țin cont de gradul de fortificare al trupelor atacate reușind acolo unde alții ar primi Rugged Defense (apărare îndrăcită). Sunt



teria (INF) trebuie folosită în locuri greu accesibile sau localități (vezi Spania '38), aceasta fiind foarte eficientă în astfel de situații în luptele împotriva tancurilor. În plus, aceasta are șansele cele mai mari în distrugerea fortificațiilor (e singura care o face fără ajutor de la bombardiere sau artilerie). Pe lângă tipurile de infanterie standard mai sunt și unele speciale.

ideali pentru cazemate și orașe. În plus, aceștia pot arunca în aer poduri sau le pot întinde peste râuri, abilitate salvatoare prin Rusia (vă mai aduceți aminte de ordinul lui Antonescu?). Geniștii fac aceleași lucruri, fiind însă mai slabi decât inginerii și au un cost mai redus decât aceștia. Diferența cea mai interesantă față de PG1 este că trupele de geniști nu mai neglijea-



▲ **Râurile fac luptele mult mai greoaie.**

◀ **Un „mouse” de peste o sută de tone cu putere de foc devastatoare.**



▲ **„E dificil! Oare voi reuși?”, pare să spună acest general.**

◀ **Aliații pleacă la luptă. Mult succes!**



ză tranșeele inamice, așa cum fac inginerii. Uneori când apar râuri prea late, podurile mobile sunt imposibil de făcut.

Oricum, toți trupeții sunt vulnerabili la bombardiere și ploi de obuze, prezența unei artilerii în apropierea acestora fiind ideală. Cavaleria e singura care se poate deplasa într-o singură tură la fel de mult ca tancurile. În schimb, aceasta este foarte vulnerabilă! Celelalte trupe de sol nemecanizate trebuie deplasate cu ajutorul transportoarelor (TPT), altfel ajung prea târziu pentru a fi folosite în situații critice.

TPT-urile sunt în număr de trei. Căruța e cel mai ieftin mijloc de transport, dar aceasta, chiar dacă este de mărimea 10, poate fi călcată în modul cel mai bestial de orice tanc inamic. Camionul se poate deplasa pe o distanță de două ori mai mare, adică 8 hexuri, este însă la fel de fragil. În plus, ambele transportoare fiind pe roți, pe teren accidentat se deplasează pe distanțe de două ori mai mici decât normal. Cel mai des sunt folosite transportoarele blindate, care fiind semișenilate se pot deplasa practic pe orice tip de teren cu aceeași viteză. Totuși blindajul acestora nu rezistă cu succes decât la focul infanteriei, tancurile și bombardierele distrugându-le foarte ușor.

Antitancul e de două feluri: un tip fix care nu poate fi deplasat decât cu ajutorul TPT-urilor sau al dispun de armament cu calibre cuprinse între 25 și 152 mm. AT-urile motorizate derivă din blindate la care a fost fixată turela, soluție ce le conferă anumite particularități. La tancuri aceasta se sprijină pe un rulment mare, piesă foarte



scumpă și perisabilă la șocuri. AT-urile sunt mai ieftine și sunt dotate cu tunuri puternice. În campanie, armamentul de calibru mare apare mai întâi pe AT-uri, iar după câteva luni (adică misiuni) pe blindate. Antitancurile pot fi folosite și pentru foc de acoperire dacă raza de acțiune este de două hexuri. Totuși, marele lor dezavantaj este că trag la puterea maximă înainte de a fi mutate. Artileria din PG2 a fost regândită, aceasta putând lovi de la distanțe mult mai mari. Dacă o unitate prietenă este atacată și inamicul e în zona de acțiune a trupelor de artilerie, atunci acestea deschid focul înaintea atacantului, distrugând o parte din efectivele acestuia. De obicei urmează răspunsul trupeii asediate și inamicul e distrus fără să fi mirosit măcar de unde i se trage. Trupele de artilerie au abilitatea de a sprijini la puterea maximă unitățile aliate apropiate (Close Support Fire). În cazul în care trupele aliate se află la o oarecare distanță ATY-urile trag numai la jumătate din puterea de foc (Support Fire). Astfel, aceasta pune probleme serioase blindatelor, sprijinind astfel foarte mult infanteria.

Pentru curioși, în sud-estul Sedanului se află o zonă deluroasă care exemplifică foarte bine eficiența ATY-urilor. Ca și AT-urile, artileriile pot fi fixe sau motorizate. Deoarece lovesc înainte de a se deplasa rezultă că cele mai eficiente sunt trupele autopropul-



sate care au posibilitatea de a oferi protecție și după ce sunt mutate.

Nu lipsite de importanță sunt reconurile (RCN), mașini blindate de recunoaștere. Acestea dispun de „phased movement”, adică pot fi manevrate de mai multe ori, indiferent dacă descoperă trupe ascunse sau nu. Acest avantaj, combinat cu faptul că merg opt hexuri peste tot și văd la patru, dă posibilitatea unităților RCN de a se infiltra printre trupele inamice și să atace artileriile din spate. Pe la sfârșitul războiului apar trupe de recunoaștere destul de puternice.

Deși foarte eficiente, tancurile fac blitzu' mai repede dacă au sprijin aerian. Bombardierele sunt astfel amicul lor numărul unu. În primul PG existau două tipuri de avioane de bombardament: tactice și strategice. În PG 2, odată cu abordarea graficii, problema a fost regândită. Pentru că unitățile sunt desenate aproximativ la scară (a

▲ **O problemă ușoară: infanterie, artilerie, nici o antiaeriană.**



▲ **Un avion mai puțin eficient: ME 110.**

▲ **Tutorialul îți demonstrează atuurile artileriei.**



se vedea un Me 163 pe lângă bombardierele americane), bimotoarele sunt mai mari decât hexul! Astfel, dacă s-ar fi respectat această scară, cvadrimotoarele ar fi fost reprezentate probabil pe mai mult de un hex, ceea ce ar fi condus la un haos total! Ca urmare, acest tip de avioane a fost scos din gama zburătoarelor cu aripi de fier! Astfel, interesanta clasă „Level bomber” (n-o confundați cu numărul nostru bombă) a dispărut. Față de PG1 toate trupele aeriene se pot înapoia la aeroport doar pentru muniție, dispărând pericolul prăbușirii din cauza lipsei de combustibil. Așadar grupa TB (tactical bomber) conține bombardiere mici, medii, avioane de vânătoare-bombardament și altele ce atacă numai în picaj (ahh, Stuka...). Ca problema să nu fie simplă, unele

TB-uri se descurcă mai bine cu țintele ușoare, în schimb altele cu țintele blindate. Pentru că bărzăunii ăștia imenși să nu zboare chiar așa liber, există fighterii (FTR) care nu glumesc cu colegii lor aerieni, ba chiar nici între ei! Spre deosebire de PG1, chiar dacă ai aparat mai bun și pilot mai experimentat, într-un dog-fight poți fi scărmanat în modul cel neplăcut cu puțință. Interesantă este campania sovietică, unde majoritatea avioanelor de vânătoare rusești sunt mai slabe decât unele bombardiere germane! Asta ca să nu spunem de fighterile reactive...

Totuși, ca și bomberii, vânătorii aerului mai sunt amenințați și de un pericol terestru: trupele antiaeriene (air defence, AD). Acestea pot fi mecanizate sau nu (fiind o sumă a celor două tipuri din PG1). Acestea trag numai în avioane, dar unele - în special cele



## Abilitățile și efectul acestora

### - ale clasei unității

**AD - Mecanized veteran:** AD autopropulsate pot muta și trage

**AT - Tank Killer:** Nu sunt penalizate dacă mută și apoi trag

**ATY - Marksman:** Distanța de lovire mai mare cu 1

**FTR - Skilled Interceptor:** Intercepție la toate fighterele

**INF - Tenacious Defence:** Ground defense crescut cu patru

**RCN - Elite Recon Veteran:** Vede mai mult cu 2

**TB - Skilled Assault:** Nu e afectat de „Out Of The Sun”

**TK - Aggressive Maneuver:** Mută cu un hex în plus

### - aleatoare

**Aggressive Attack:** Valoarea atacului crește cu 2

**Aggressive Maneuver:** Merge mai mult cu 1

**All Weather Combat:** Atacă indiferent de vreme

**Alpine Training:** Se deplasează prin munți și terenuri stâncoase ca în câmpie

**Battlefield Intelligence:** Nu este surprins

**Bridging:** Merge prin râuri ca prin teren stâncos

**Combat Support:** Ajută trupele alăturate

**Determined Defense:** Valoarea defensivă crește cu 2

**Devastating Fire:** Lovește de două ori

**Ferocious Defence:** Nici o unitate nu-i neglijează fortificațiile

**Fire Discipline:** Consumă muniția la jumătate

**First Strike:** Tăge primul dacă are inițiativa mai mare

**Forest Camouflage:** În pădure e văzut numai dacă inamicul e alături

**Infiltration Tactics:** Ignoră nivelul de fortificare

**Influence:** Se poate upgrada/supermări în timpul bătăliei

**Liberator:** Obține mai mult prestigiu când ocupă orașe

**Overwatch:** Trage în oricare se apropie

**Overheming Attack:** O parte din cei surprinși mor

**Reconnaissance Movement:** „Phased movement”-ul RCN-ului

**Resilience:** Unitate greu de distrus

**Shock Tactics:** Cei surprinși rămân la fel și la atacul următor

**Skilled Ground Attack:** Bonus pentru trupe terestre

**Skilled Reconnaissance:** Vede mai mult cu 1

**Street Fighter:** Ignoră entrenchment-ul orașelor

**Superior Maneuver:** Ignoră zonele de control



▲ Acest loc a fost unul din cele mai greu de cucerit.

toarele (DD) sunt mai rapide, dar lovesc la distanțe mai mici și sunt mult mai vulnerabile. Totuși se pot reface (navel grele deloc) și se ocupă în special de apărarea și distrugerea convoaielor. Transportoarele (NTP), deși sunt cel mai ușor de distrus, sunt cele mai importante, acestea cărând indispensabilele unități terestre.

### Situația din linia întâi

Supertrupele pot fi făcute vulnerabile, deoarece la atacuri repetate valoarea ground defense-ului scade cu două unități până la maxim opt. Pentru focul de la distanță a apărut un nou indicator care stabilește cine trage primul. Unitățile pot depăși mărimea standard de 10 dacă sunt experimentate. Experiența se măsoară în puncte, fiecare sută de puncte fiind reprezentată printr-o liniuță în meniul de inspecție al trupei. Trupa poate fi întărită peste mărimea standard cu numărul de liniuțe pe care le are. Această superîntărire a unităților se face numai între bătălii. Dacă în timpul luptelor aceste superunități au fost slăbite, acestea vor fi încărcate până la maxim 10 divizii. La fel, a dispărut și posibilitatea de a face un upgrade în mijlocul campaniei.

nemotorizate - se apără excelent într-un atac terestru.

Vapoarele apar foarte rar în joc. Portavioanele (CV) costă mult, sunt foarte vulnerabile, fiind pe deasupra și cele mai vâdate. Navele grele (CS) - cuirasate, cruci-

șătoare grele, medii și ușoare - sunt puternice, trag la distanțe mari, șase hexuri, sprijinul acordat trupelor de uscat fiind substanțial. Acestea sunt în special vâdate de bombardiere și alte nave de aceeași categorie. Distrugă-



▲ Luptele se dau la o scară mult mai mică decât în PG1.

▶ Trupele așteaptă ordinul de luptă.





Ceea ce ne poate bucura e lipsa unei limite a mărimii core-ului. Totuși atenție, deoarece la prima campanie am ajuns să fac upgrade unor trupe fără pic de experiență. Și această operație costă mai mult decât în PG 1. Ca noutate, îmi plac liderii, comandanți care dau trupeii două abilități (vezi oglinda de abilități). Una depinde de arma din care face parte și celaltă este dată aleator. Liderii se ivesc în confruntări, de obicei în cele grele.



Partea proastă este că apar când și când, iar numărul lor nu depășește o treime din numărul de trupe aflate sub comanda ta.

### La treabă! (adică la luptă)

Campaniile au fost regândite, fiecare scenariu oferind o parte din ceea ce făceai în versiunea anterioară. De pildă în „Blitzkrieg”, misiunea Anglia constă în paralizarea autostrăzilor de la vest de Londra, iar în locul operațiunii Barbadosa îi ajuți pe români să recucerească Chișinăul (sâc!). Totuși, dacă obții o victorie obiș-

nuită la Dunkirk (fosta Franța în PG1) mergi în Africa, apoi Teropile (Balcanii), apoi Malta (Creta) și abia la urmă Chișinău. Deci, în loc să alegi între frontul de vest și cel de est, le faci pe ambele. În final te așteaptă două misiuni în SUA.

Pentru cei cărora le plac situațiile disperate le recomand „Defending the Reich” care e cea mai grea campanie. Din prima aceasta se dovedește a fi foarte dificilă, începând cu Winter Storm, cu desfăcerea încercuirii rusești din jurul Stalingradului. Și aici românii sunt prezenți...

Ca să nu așteptați Allied General 2 cu aceleași concepte noi dar să luptați cu aliații, cei de la SSI s-au gândit că ar fi bine să includă aici campaniile acestora. Astfel ai de ales între a lupta cu americanii, englezii - fiecare având propria lor cruciadă în Europa - și cu rușii care sunt un tăvălug nimicitor în „Onward to Berlin”.

Pentru aceia ce vor să lupte numai o singură misiune, producătorii îi lasă să aleagă între peste 30 de misiuni, unele istorice, altele ipotetice. Poți să joci singur de ce parte vrei sau la dublu, ca o confruntare de la general la general. Deoarece rețelele se împânzesc peste tot văzând cu ochii, există opțiunea multiplayer permițând rularea PG2-ului pe rețea LAN, Internet sau în cadrul clubului SSI. Acesta are adresa [www.ssionline.com](http://www.ssionline.com). La un război în grup pot participa de la doi la

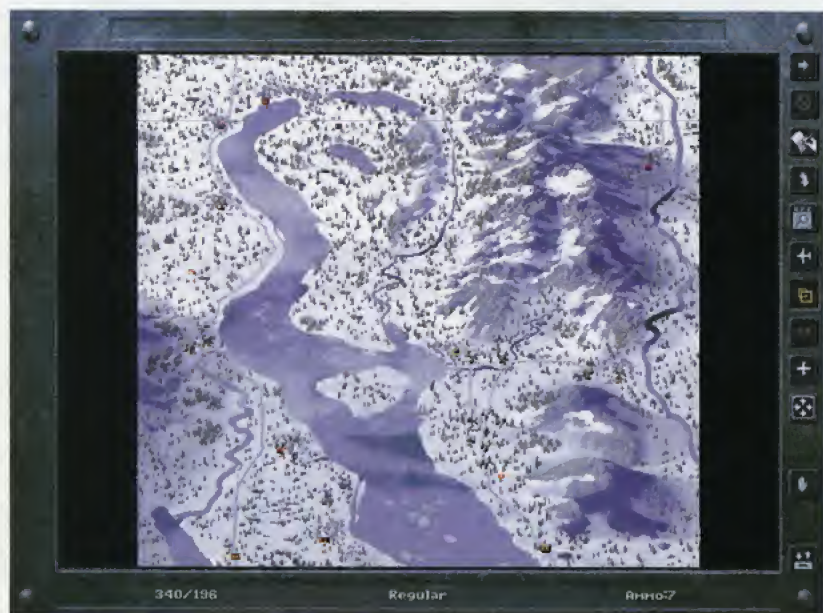


▲ **Cam în felul acesta s-a muncit pentru a scoate un produs atât de bun ca PG2.**

patru jucători, fiecare având timpul turei setat la început. Aici poți trimite mesaje celorlalți. Când cineva părăsește jocul, aliatul său îi ia sub comandă trupele, lupta continuând. Dacă nu-ți place în grup, atunci încearcă prin poștă, opțiunea e-mail oferind posibilitatea de a gândi și răzgândi fiecare tură.

Cei cu imaginația debordantă pot crea singuri scenariile pe care și le doresc. Aici au de ales între tipul de teren (înghețat sau nu), condiții atmosferice. Alegerea acestora nu depinde de prestigiu, numărul fiind limitat la 72 de fiecare parte. Li se poate da experiență și lideri. Odată salvată e disponibilă pentru toate opțiunile de joc, mai puțin campania.

*Generalu'*



◀ **Hartă realistă: ghețari, munți înzăpeziți parțial, brazi...**

#### Nota LEVEL

Producător: SSI  
Distribuitor: Mindscape  
Hardware: Pentium 90,  
16 MB RAM  
Placă 3D: Nu

**9**

Multiplayer: Da  
Platformă: Win95



# Shadows Of The Empire

**Star Wars... un univers aparte, o lume sfâșiată de lupta dintre Bine și Rău și... o afacere deosebit de profitabilă pentru Lucas Arts**

Într-adevăr, acest articol este dedicat unui joc ce face parte din lunga, chiar foarte lungă serie a Războiului Stelelor, începută prin anii '70 de faimosul film omonim, care a stat la baza unui nou curent cinematografic în domeniul SF. A urmat, firesc, întreaga gamă de sequel-uri, atât filme, cât și cărți, benzi desenate și, în fine, jocuri pe calculator. Vom putea uita vreodată faimoasele „X-Wing” și „Tie-Fighter”, jocuri în care te puteai bucura de avantajele navelor aparținând atât rebelilor, cât și Imperiului? Lăsând însă la o parte capitolul „simulare” (realizată extraordinar pentru acele timpuri), rămâne story-ul cu un subiect realizat după standarde. Așadar, sunt jocuri cu atmosferă 100%

**Acel ceva alb și cu blaster, având ca fundal Outrider-ul este un veritabil om de zăpa... stormtrooper.**

**Nu-i deloc ușor să te plimbi cu o astfel de motocicletă a viitorului. Dar, odată ce te obișnuiești, devine pur și simplu plăcere.**

**Numele lui este Snowspeeder... calitate superioară... viteză... arme pe toate gusturile... design futurist... e tot ce ai visat.**

Star Wars-iană. Lucas Arts nu s-a mulțumit doar cu acest tip de jocuri. Păstrând atmosfera, renumita firmă a dat replica „Star Wars” a Doom-ului celor de la id, cu jocul „Dark Forces”.

Așadar, iată-ne în zilele noastre. După „X-Wing vs. Tie-Fighter”, a urmat, de curând „Dark Forces II: Jedi Knight”, un joc care concurează, fără succes însă, pe regele 1st person-urilor, the one and only, Quake. În toamnă, totuși, printre atâtea titluri răsunătoare (Tomb Raider 2, Quake 2 etc.), Lucas Arts a îndrăznit să lanseze un joc care, din păcate, nu s-a bucurat de un succes ieșit din comun. De ce din păcate?

## Story în „Shadows of the Empire” - o puternică senzație de deja-vu

„A long time ago, in a galaxy far, far away...” Vă mai aduceți aminte? De atunci, lucrurile s-au mai schimbat. În „Shadows of the Empire” vei intra în pielea lui Dash Rendar (ce neplăcut!), un

mercenar dur, bărbos și bun prieten al lui Han Solo. Se pare că individul cu pricina, pe lângă ajutorul pe care trebuie să-l acorde Rebelilor, are și misiunea de a-l proteja pe Luke cel Skywalker de extraordinar de răul Xizor (citit Shee-zor). Acesta din urmă este liderul unei organizații criminale cunoscută sub numele de „Black Sun” și, în calitatea sa de „bad guy”, i-a pus gând rău lui Luke. Planul e simplu: Skywalker trebuie asasinat, cu scopul de a-l discredită în ochii împăratului pe Darth Vader (devenit astfel un accesoriu inutil). Cu alte cuvinte, Xizor dorește mult de tot un fotoliu confortabil și funcția de „mână dreaptă a maleficului împărat”.

## O aventură visată de mulți a devenit realitate

Am văzut filmele din seria Star







Wars de nenumărate ori. De fiecare dată trăiam alături de arhicunoscutele personaje Luke Skywalker, Princess Leia, Han Solo și întunecatul Darth Vader clipe de teroare, aventuri inimaginabile și suspansul așteptării următoarei

confruntări. Niciodată însă nu m-a părăsit senzația tipică de „stai într-un scaun confortabil și te uiți la un ecran, înghițind cantități impresionante de floricele”. Se pare însă că și cei de la Lucas Arts au sesizat problema. Rezultatul: întreaga serie de jocuri mai sus amintită. Posibilitatea de a acționa, de a te mișca după bunul tău plac a schimbat viziunea asupra universului Star Wars. „Shadows of the Empire” nu face excepție. Și de data aceasta, misiunea, sau mai bine zis misiunile tale te vor purta prin locuri deja cunoscute din filme, cum ar fi planeta înghețată Hoth



▲ **Peste tot domnește haosul! Mișcă-te rapid și distruge tot ce poți! Cât mai poți...**

◀ **The Need for Speed... sau poate doar o cursă infernală printre asteroizi. A se observa rezultatul confruntării dintre Tie-fighter și una din pietricelele printre care zburd și eu...**

▼ **Ce elefanțel drăguț!**



și Mos Eisley. Pașii (sau, după caz Outrider-ul, snowspeeder-ul, hover-trenurile și faimoasa speeder bike) te vor purta prin locuri... exotice, dintre care câteva ar fi: sistemul de canalizare al Orașului Imperial, palatul lui Xizor, Gall Spaceport și minunatele deversări, fiare vechi și deșeuri din Ord Mantel.

Personaje pozitive sau negative (din ultima categorie sunt cam multe...) te vor ajuta sau vor face tot, dar absolut tot posibilul să-ți pună bețe-n jetpack. Având în vedere faptul că acțiunea se petrece între perioadele din „The Empire Strikes Back” și „Return of the Jedi”, jucătorul are plăcuta ocazie de a se întâlni cu minunații AT-AT (știți voi, elefanții ăia supradimensionați), pe care va trebui să-i doborâți folosindu-vă creierul, joystick-ul și harponul, apoi stormtroopers, TIE fighters (se putea?), Star Destroyer-e, drone și pe cel mai supărat vânător de recompense, Bobba Fett.

Nu se poate vorbi de victorie atâta timp cât tu ești singur și ei sunt foarte mulți. Secretul stă în arme! Astfel, la dispoziția ta va sta o panoplie satisfăcătoare, cu-







prinzând deja clasicul blaster, seeker missiles, pulse cannons, un stunner și Disruptor-ul, o armă cu care faci wallpaper din inamici.

De-a lungul celor 10 nivele (nu prea multe, din păcate), obișnuitele schimburi de focuri te vor aduce într-o stare a sănătății întâlnită doar prin Spitalul de urgență. De aceea, vei descoperi tot felul de Health pack-uri și vieți (mă tot întreb oare cine le pune pe acolo). Din aceeași familie a „bunătaților” fac parte și armele, ammo-ul și Challenge Point-urile. Acestea din urmă îți vor da un surplus de vieți la sfârșitul fiecărui nivel, cu condiția să aduni destule (se găsesc prin locuri greu accesibile).

Pentru aceia dintre voi care nu v-ați dat seama încă, Shadows of

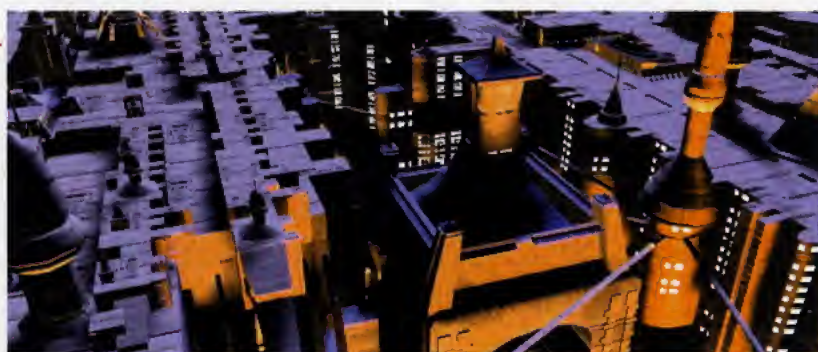


▲  
**lată că și în viitor vor exista trenuri.**

►  
**Uneori peisajele te fac să uiți scopul acestui joc. Un oraș cu adevărat Star Wars-ian...**

▼  
**la te uită, un inamic a fost transformat în praf cosmic!**

the Empire oferă diferite perspective asupra luptei: înăuntrul snowspeeder-ului și Outrider-ului - simulator și vedere prin ochii personajului - 1st person. Veți da lupte prin baze spațiale sau terestre, veți zbura prin canioane, veți distruge nave inamice cu ajutorul turelei Outridrer-ului, zburdând prin câmpurile de asteroizi.



După cum se poate observa, jocul este destul de complex chiar și pentru cei mai pretențioși. Totuși, jocul prezintă unele probleme, supranumite bug-uri, care îi răpesc din farmec.

## Nimeni nu este perfect

Am jucat Shadows of the Empire până l-am terminat, așa că am putut să-mi fac o impresie cât de cât completă. Am analizat situația din diferite puncte de vedere și, în urma multor dezbateri

și controverse la nivel înalt, concluzia la care am ajuns a fost: „bun jocu’ ăsta, dar se mai putea lucra la el”. Grafica, deși foarte bună la prima vedere, profitând din plin de avantajul 3DFx (nu funcționează fără accelerator grafic), la a doua vedere se arată plină de probleme. De exemplu, canioanele din care te zbați cu disperare să ieși au o textură pe pereți atât de regulată, încât îți lasă impresia de bibliotecă; tot în acest sens, bieților soldați inamici, odată eliminați, li se desfac încheieturile și devin cam transparente, iar exploziile arată deplorabil. Un alt aspect destul de neplăcut este faptul că arma folosită, indiferent de tip, este absolut invizibilă.

În schimb, sunetul este destul de bine realizat, folosind sample-uri preluate din filmele seriei. Laserele, vocile soldaților, scrâșnetul metalului pe metal impresionează deosebit de plăcut. Veți întâlni și tema muzicală atât de bine cunoscută a filmului.

Ar mai fi multe de spus, dar cred că un joc trebuie în primul rând jucat pentru a fi bine înțeles. „Shadows of the Empire”, cu toate defectele lui, este un joc mai mult decât plăcut pentru orice gamer, oferind o mult așteptată provocare.

*Mike*



## Nota LEVEL

Producător: Lucas Arts  
Distribuitor: Lucas Arts  
Hardware: Pentium 100,  
16 MB RAM

Placă 3D: Da  
Multiplayer: Nu  
Platformă: Win95

**8**



# Quake II

Is time to be hero...

**L**a început a fost Wolfenstein, a urmat Doom, apoi Heretic-ul, iar cel din urmă val a fost Quake. Toate numele acestea reprezintă, pentru foarte mulți dintre noi, cele mai însemnate amintiri din timpul petrecut în fața calculatoarelor. Sunt jocurile care au scris istoria la capitolul 1st person. Bineînțeles că pretențiile au crescut odată cu trecerea timpului, de la perioada Wolfenstein scurgându-se aproape șase ani, timp în care, odată cu dezvoltarea tehnicii de calcul, a apărut și posibilitatea punerii în aplicare a celor mai îndrăznețe idei. Ca să nu mai pierdem timpul, hadeți să vă zic cam despre ce-ar fi vorba în această poveste.

Vă place să vă-nroșiți monitorul cu sângele a tot felul de monștri virtuali? Atunci am o veste tare bună pentru voi! id Software tocmai a lansat ultima producție în materie de 1st person: Quake 2. Da, ați văzut bine, nu este un miraj, Quake II există cu adevărat. Abia așteaptă să vă asalteze calculatoarele și creierii, fiind dornic să vă înghită timpul atât de prețios și, evident, resursele harddisk-ului.

De la bun început trebuie să vă spun că tot ce are acesta în comun cu părintele său, Quake, este numai

moștenirea celebrului nume și câteva idei din vechiul engine.

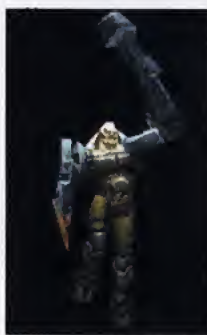
În primul Quake, acțiunea se învârttea în jurul atacului asupra unei baze de către niște inamici sângeroși veniți dintr-o altă dimensiune, aceștia purtând numele de cod „Quake”. Bineînțeles că în această situație gloata oamenilor s-a cam supărat, motiv pentru care au pus la cale operațiunea Counterstrike. Aceasta avea ca scop eliberarea unei baze, urmată în final de distrugerea diabolicului monstru care reprezenta creierul întregului război. Dihania, ce purta numele Shub-Niggurath, era de fapt un fel de moluscă inimaginabil de urâtă, care dădea naștere monștrilor din întregul joc.

În cel de-al doilea Quake, complexitatea scenariului a căpătat o amploare mult mai mare. De această dată este vorba de invadarea Pământului de către o rasă extraterestră, în linii mari, misiunea voastră fiind să eliberați planeta.

Și pentru ca toată povestea să fie mai încălțită și mai fascinantă, lupta împotriva invadatorilor nu are loc pe Pământ, cum probabil v-ați așteptat, ci chiar acasă la inamic unde... Doamne că mă tentează să-mi țin gura, hai totuși să vă spun și vouă!



▲ **Salut bătrâne, stai un pic ... gata, uitasem să-mi încarc arma, ce-ai spune de o călătorie pe lumea cealaltă.**



▲ **Berserker, cel mai puternic în lupta corp la corp.**

◀ **la să vedem de ce păzești tu ușa asta?**



## În vizită de lucru!

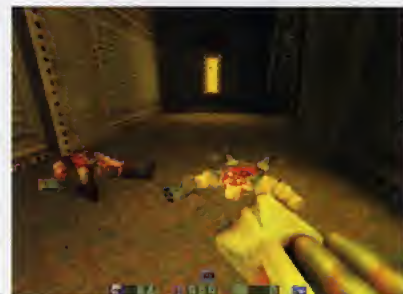
Planeta Stroggs, adică locul de baștină al alien-ilor, se află la mii de ani lumină de umilul Pământ, distanță care nu poate fi străbătută de oameni cu tehnologia de care dispun în momentul declanșării conflictului. Și atunci cum se face că ne războim chiar acasă la dușman? Simplu, folosind tehnologia extraterestilor! Oamenii, punând gheara pe o navă militară intergalactică a alien-ilor, au folosit-o pentru a ajunge exact în gura lupului. Totuși, oricât de rapidă ar fi fost nava respectivă, nu ar fi putut ajunge pe Stroggs la timp pentru a opri războiul, așa că au recurs la serviciile oferite de o gaură de vierme care era prin zonă și dădea chiar în bârlogul inamicului.

În privința misiunii voastre, tot ce aveți de făcut este să distrugeți o casuță. Simplu, nu? Dar casuța ce-o priviți nu e..., ci o bază foarte complexă și extrem de bine păzită. Aceasta se află în cel mai mare oraș al planetei, fiind înconjurată de o serie de instalații militare fortificate, dublate de puternica forță defensivă a orașului. Cred că și Terminatorul ar ceda nervos la misiunea asta! Dacă nu Terminatorul, atunci cine ar mai face față la o astfel de provocare?

## Autoportret!

Fiind soldat în armata TCM (Teran Confederation of Man), acesta

▶ **Ai probleme cu muștele? Să te ajut cu un spray?**





face parte din echipa de elită ce constituie cea mai secretă forță defensivă a Confederației. Fără a fi influențat de sentimente de compasiune sau muștrări de conștiință, soldatul nostru reușește să își folosească reflexele și inteligența exclusiv pentru îndeplinirea misiunii. Așa să fie oare? Bineînțeles că în privința reflexelor și a inteligenței, bietu' soldat nu depinde decât de măsura în care voi aveți aceste calități, el încercând pe cât posibil să vă ajute în luptă, punându-vă la dispoziție atât armele cât și condiția fizică excelentă cu care e înzestrat. Măcar în jocuri să ne credem eroi, nu?

Bineînțeles că o armată de anvergura TCM-ului ar avea nevoie de o grămadă de spațiu pentru a-și construi bazele și instalațiile militare. Cum pe Pământ treaba aceasta ar fi fost imposibilă din cauza ocupației



◀ **Icarus, ce zici de mitraliera mea? Ia să văd cât rezisti la gloanțele ei!**

alien-ilor, oamenii și-au făcut bagajele și au întins-o bosumflați pe coloniile Pământene de pe Lună și Marte, pe cea din urmă aliându-se cu poporul Ares. Cum care Ares, n-ai auzit încă de alianța coloniilor umane de pe Marte? Tocmai și-au făcut un stat independent!

Lansată de pe nava militară, echipa specială de asalt din care faceți și voi parte, este trimisă în misiunea de a distruge baza principală a extraterestilor. Știți voi, căsulia de mai sus! Ce nu știți însă este că eliminarea acesteia, pe lângă faptul că ar aduce din nou pacea pe deja însângeratul Pământ, i-ar și liniști pe extraterestri de dorințele lor expansioniste, distrugându-le capacitatea de a mai duce vreun război de orice fel. Așadar, destinul omenirii, și nu numai, este în mâinile voastre „so, do what you have to do” adică: să UCIDEȚI FĂRĂ MILĂ. Trimiteți pe lumea cealaltă, fără remușcări sau slujbe religioase, orice creatură care vă stă în cale și în cele din urmă o să aveți cu ce să vă distrați. The War Machine vă convinge? Ca și dihania din primul Quake, scenariul jocului a prevăzut un ultim inamic, cel care de altfel constituie

motivul misiunii voastre pe Stroggs.

În privința inamicilor, băieții de la id și-au pus neuronii la treabă, născocind nu mai puțin de 18 tipuri de monștri sângeroși. Se pare că o să aveți ceva de lucru! Seria acestora începe cu un soldat de „sacrificiu”, sau Light Guard, cu 20 de unități de viață, sfârșindu-se cu un tip foarte supărat și extrem de bine înarmat, având 1000 de unități de viață, numele lui fiind: Tank Commander.

## Guess who's coming to dinner!

Dacă aș fi băiat de treabă, aș putea să vă dau date despre fiecare inamic în parte, câtă viață are, ce arme folosește și cum vă afectează pe voi etc. etc. Ei bine, chiar sunt băiat de treabă, așa că în rândurile următoare o să vă spun pe scurt cam cât de rău e inamicul și cum trebuie să vă purtați cu el.

Soldatu' de sacrificiu, după cum îmi place mie să-i spun, sau Light Guard, dacă-i zic pe numele lui original, este un tip înarmat cu un blaster clasic care nu vă ia decât 5 unități de viață (pe lovitură) din cele 100 cât aveți maxim. El are doar 20 așa că e destul de ușor de ucis, blaster-ul vostru luându-i 10 la fiecare foc.

Tot un soldat de sacrificiu, dar un pic mai supărat, este și Shotgun Guard, având viața 30, iar shotgun-ul său luându-vă 20 din viață la fiecare foc.

Seria „sacrificaților” este încheiată de Machinegun Guard, cu viața

40 și înarmat cu un chaingun, care trage între 4 și 8 gloanțe pe atac, luându-vă câte 2 unități de viață la fiecare glonț. Acesta este clasificat ca fiind pe undeva între gărzi (soldații de sacrificiu) și trupele de asalt, dar este totuși ușor de omorât: un foc de shotgun și devine istorie.

Urmează Enforcer, tipul are aceeași viață ca și voi, 100 de unități, având în prelungirea brațului stâng un chaingun care la o rată de foc de 3-4 gloanțe pe secundă vă ia 3 unități de viață pentru fiecare glonț, iar brațul drept fiind o gheară de metal cu care vă lovește când sunteți aproape, luându-vă între 4-6 unități. Acesta este vulnerabil când își reîncarcă arma, chestie care se întâmplă la aproximativ 5 secunde, însă trebuie să stați departe de el pentru că nu va ezita să vă atace cu gheara.

Uite că am ajuns și la Gunner, mai sănătos decât Enforcer cu 75 de unități, este înarmat cu două arme: o mitralieră care vă lipsește de 3 unități la fiecare glonț, rata de foc fiind de 4 gloanțe pe secundă și un lansator de grenade care vă ia 50 din viață la fiecare grenadă. Trebuie să fiți tot timpul în mișcare și să profitați de faptul că nu este prea rapid. Dacă aveți lansatorul de grenade, îl veți face terci, luându-i 120 la fiecare grenadă trasă.

Înarmat cu un ciocan și cu o țeapă de metal, Berserker are viața 240, și este specializat în lupta corp la corp, mai exact, în a vă da în cap cu ciocanul sau a vă trage-n țeapă, loviturile lui costându-vă între 10 și 20 din viață, în funcție de distanță. Trebuie să stați departe de el pentru că este foarte rapid, având și destul de multă viață (încercați să mențineți un tir constant).



▶ **Stai cuminte, nu vezi că-s minor? Bine, gustă din blaster-ul meu! Vai, repede, un doctor, tipul ăsta sângerează!**





Iron Maiden... nu, nu este... așa o cheamă pe tovarășa inamică! Femeia, care nu prea are nimic în comun cu femeia ideală, e supărată destul de rău pe voi, înarmându-se cu un lansator de rachete (50 pentru fiecare rachetă) și cu o ghiară cu care vă seceră, luându-vă 10-15 din viață. Oricum, rachetele ei nu sunt prea rapide așa că le puteți evita, însă trebuie să fiți la o distanță mai mare pentru a câștiga timp, viața ei de 175 fiind ușor de curmat cu un railgun.

Chiar dacă are 400 de unități de viață și are două arme, un railgun ce vă ia 50 pe lovitură și un „clamp grip” cu puterea de 10-15 pe lovitură, Gladiador nu trebuie să vă pară invincibil. Cea mai bună metodă de atac este să fiți mai tot timpul în mișcare, trăgând continuu cu un chaingun sau cu un hyper-blaster fără a opri focul până când nu-l veți vedea la pământ.

Vă vine să credeți sau nu, în jocul ăsta există și un alien patruped pe care îl cheamă Parasite, sau Grivei dacă vreți voi. Ce m-a distrat animalul! Am băgat cheat-ul „no target” și m-am dus lângă el să-l văd mai de aproape. Stătea într-un colț așteptându-mă și bătea nerăbdător din picior, iar când se plictisea începea să se scarpine ca un câine. Cel mai bun prieten al... alien-ilor, Parasite este înarmat cu un fel de tun care trage cu... nu prea știu cum să-l descriu, în orice caz, aruncă un fel de tentacul care vă ia 25 din viață la fiecare lovitură. Este una din cele mai bizare creaturi din Quake 2, fiind destul de parșive. În cazul unei lovituri primite în plin se prefac a fi moarte ca apoi să vă atace când nu sunteți atenți, așa că trageți în ei până rămân doar niște bucăți de carne însângerată.

Unul din băieții cei mai periculoși din joc este Medic, un tip de care trebuie într-adevăr să vă feriți. Are

▲ **Da' înaltă mai e tehnologia alienilor. Oare la ce le folosește maneta din dreapta?!.. Ups!**



▲ **Gladiatorul care nu-și dezmințe niciodată numele.**



▲ **Gunnerul, un distrugător care nu trebuie subapreciat.**

▶ **Nu te supăra, în ce direcție e War Machine? Stânga? Mulțumesc, da' bine mai ești renderizat!**

viața 300 și este înarmat cu un Rapid-Fire Blaster care vă ia 2 unități din viață la fiecare lovitură. Însă nu acest lucru îl face periculos, ci capacitatea de a readuce la viață în câteva secunde toți camarazii lui din care a mai rămas cât de cât ceva, așa că dacă nu-l omorâți repede s-ar putea să vă treziți înconjurați de o groază de cadavre vii, situație din care nu prea aveți scăpare.

Uite că din vorbă-n vorbă am ajuns și la Brains, o altă creatură ciudată, cu 300 de unități de viață și înarmată cu o grămadă de tentacule care vă afectează cu 15-20 din viață de câte ori are ocazia să vă lovească. Cea mai bună tactică este „dă și fugi”, adică să încercați ca după fiecare foc tras să vă retrageți atât cât să ieșiți din bătaia tentaculelor.

Vă place delfinul Flipper? Ei bine, există și pe aici un peștișor din acesta pe care îl cheamă Barracuda Shark sau Flipper după cum l-au botezat alții. Această vietate, făcându-și veacul prin bălțile de prin nivele, nu este înarmată decât cu dinți, mușcătura ei costându-vă cam 5 unități din health-ul vostru, așa că nu pare prea periculoasă. În orice caz, încercați să o terminați cu un shotgun sau un cu supershotgun, iar dacă sunt mai mult de două, retrageți-vă pe mal și trageți până se-nroșește balta.

Ultimul din seria monștrilor dințiși este Mutant, destul de asemănător cu demonul din primul Quake, se folosește de gheare și colți pentru a vă ataca, având și prostul obicei de a se arunca asupra voastră. Lovitura ghearelor vă ia cam 15-20 din viață, iar impactul unei sărituri 40, atacurile lui din săritură fiind

destul de periculoase. Trebuie să fiți într-o cameră foarte spațioasă pentru a-i putea evita loviturile. Pentru a scăpa repede de el, încercați să folosiți super-shotgun-ul, chaingun-ul sau un hyper-blaster.

Icarus nu e nici pe departe personajul mitologic ce simbolizează dorința de a zbura, ci un inamic dotat cu un propulsor care îi oferă posibilitatea de a zbura, reușind astfel să se furișeze rapid în spatele vostru pentru a-și descărca pe voi mânia și muniția Rapid-Fire Blaster-ului său care vă rade o unitate pe lovitură. Are viața de 270, așa că nu face parte din categoria super-greilor, fiind destul de ușor de doborât dacă nu vă aflați la o distanță prea mare.

## The bad guys...

Credeam că nu se mai termină alien-ii aceștia! Uite că în cele din urmă am ajuns și la ultimii doi, cei care dețin supremația în cadrul categoriei super-grele. Primul dintre ei este Tank, o aglomerație de metale constituind armura care îi aduce acestuia o viață de 750 de unități. Din păcate, printre aglomerația de fiare se ascund și trei arme foarte puternice, un triplu blaster, o mitralieră și un triplu lansator de rachete. E de rău, nu? Lovitura fiecărei rachete vă ia cam 50 din viață, a blaster-ului 30, iar mitraliera 20 pentru fiecare glonț. Fraților, cu ăsta nu-i de glumit; el și fratele său mai mare, Commander Tank, sunt cei mai supărați din tot jocul, așa că trebuie să vă așteptați la ceva foarte greu de distrus. Este rezistent la rachete, fapt care explică armura lui masivă, singură tactică pe



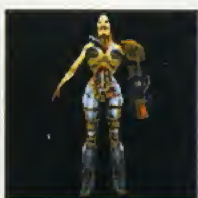




▲  
**Icarus, un puternic luptător aerian.**



▲  
**Infantry, unul dintre soldații de sacrificiu.**



▲  
**Iron Maiden, un fel de soră vitregă a Larei.**



▲  
**Medicul care poate învia orice cadavru.**



▲  
**Parasite, milog și vicelan.**

care o puteți adopta fiind să alergați în jurul lui trăgând tot timpul cu cea mai puternică armă pe care o aveți. De preferat este să folosiți o armă cu rata de foc cât mai mică, cum ar fi un BFG10K, armă care la o rată de 3,5 secunde afectează ținta cu 200 de unități. Dacă vedeți că lansatorul lui de rachete pe care îl are atașat pe armură, începe să se miște, plecați repede de acolo. Dacă a reușit să vă lovească cu o rachetă, puteți spune liniștiți bye, bye jocului! Este foarte puțin probabil să mai faceți față atacurilor ce vor urma.

Am ajuns în sfârșit și la cel de-al 18-lea și ultim alien din joc: TANK COMMANDER. Look out, asta este cel mai bestial extraterestru din Quake 2, având de zece ori mai multă viață decât voi și fiind înarmat cu cele mai devastatoare arme din tot arsenalul inamic: un triplu lansator de rachete, un triplu blaster și un chaingun. Ceva mai puternice ca ale lui Tank, tirul armelor vă afectează în aceeași măsură, diferența fiind însă în rata de foc, chaingun-ul fiind mai rapid decât mitraliera. Cel mai bine ar fi să trageți cu BFG-ul, railgun-ul sau chaingun-ul, folosind aceeași tactică de move around, ca la Tank, acesta fiind doar ceva mai rezistent. Totul este să aveți norocul de a-l întâlni când e singur pentru că altfel s-ar putea să trebuiască mai întâi să-i evitați tirul pentru a vâna inamicii mai blânzi, chestie care oricum vă va lua ceva din viață.

Cam atât am avut de spus despre inamic. În privința armelor pe care le aveți, trebuie doar să aruncați o privire pe descrierile însoțite de imagini și atunci totul va fi OK. Nu este nevoie să fiți genii ca să vă dați seama unde și cum să vă folosiți armele.

Oricum, o să aveți 11 arme, începând de la un blaster, care înlocuiește strâbuna bardă din primul Quake, aceasta fiind și arma cu muniție infinită, urmat de mitralieră, lansatorul de grenade, railgun-ul, un shotgun și un super shotgun, un chaingun, lansatorul de rachete, o armă denumită BFG10K (ceva ca-n Doom, remember?), grenade de mână și un hyperblaster. Un adevărat arsenal, fraților, așa că nu vă puteți plânge în această privință.

## S-a dat sfoară-n țară că...

De la primul Quake s-au schimbat destul de multe, în privința AI-ului fiind aduse multiple îmbunătățiri.

**Nume:** Blaster  
**Putere:** 10 pe lovitură (15 în deathmatch)  
**Rata de foc:** 2,5/sec.  
**Muniție folosită:** energie  
**Muniție maximă:** nelimitată



**Nume:** Machinegun  
**Putere:** 8 pe glonț (6 în deathmatch)  
**Rata de foc:** 2/sec.  
**Muniție folosită:** cartușe  
**Muniție maximă:** 250



**Nume:** Grenade Launcher  
**Putere:** 120 pe grenadă  
**Rata de foc:** o grenadă pe 1.1 sec.  
**Muniție folosită:** grenade  
**Muniție maximă:** 50



**Nume:** Railgun  
**Putere:** 150 (100 în deathmatch)  
**Rata de foc:** un foc la 2 sec.  
**Muniție folosită:** gloanțe  
**Muniție maximă:** 50



**Nume:** Shotgun  
**Putere:** 40  
**Rata de foc:** un cartuș la 1,25 sec.



**Muniție folosită:** cartușe  
**Muniție maximă:** 150



**Nume:** Chaingun  
**Putere:** 8 pe glonț (6 în deathmatch)  
**Rata de foc:** 28/sec.  
**Muniție folosită:** gloanțe  
**Muniție mximă:** 200



**Nume:** Rocket launcher  
**Putere:** 100-120  
**Rata de foc:** 1/1,4 sec.  
**Muniție folosită:** rachete  
**Muniție maximă:** 50



**Nume:** BFG10K  
**Putere:** 500  
**Rata de foc:** 1/3,5 sec.  
**Muniție folosită:** plasmă  
**Muniție maximă:** 200



**Nume:** Super Shotgun  
**Putere:** 100  
**Rata de foc:** 1/1,5 sec.  
**Muniție folosită:** cartușe  
**Muniție maximă:** 150





Inamicii au devenit mai inteligenți, patrulând, de multe ori ferindu-se de tirul vostru sau punând la cale diversiuni acoperindu-se unii pe alții. De asemenea, sunt înzestrați cu diferite obiceiuri, când stau în repaus, bătând nerăbdători din picior, scărpinându-se, deși nu prea înțeleg de ce pentru că sunt făcuți din metal, sau încărcându-și foarte mândrii armele. He, au și creier băieții!

Dacă în primul Quake mai toți inamicii dădeau ortul popii cam în același fel, acum „fiecare pasăre pe limba ei pierde”, modurile în care mor inamicii fiind care mai de care mai spectaculoase. De asemenea, sunt destul de bine realizate rănile alienilor provocate de tirul vostru, se vede armura găurită, sângele contrastând foarte natural cu metalul. Cool, isn't it?

V-a impresionat personajul Larei Croft din Tomb Raider? Ce-ați spune atunci dacă ar exista și în Quake un personaj feminin? Ei bine, programatorii de la id s-au gândit și la voi, de această dată, pentru a vă îndeplini misiunea putându-se opta între două personaje cu care să jucați: un „băietel” și o „fetiță”!

În ciuda numeroaselor îmbunătățiri care au apărut vizavi de vechiul Quake, sunt și câteva aspecte care au ieșit din joc. Unul ar fi întinericul sinistru, atât de specific Quake-ului. Chiar dacă înainte gama de culori era în mare parte compusă din nuanțe de maro, aceasta aducea un permanent aer de neliniște, sentimentul groazei și al neprevăzutului dominând misiunile. Nu înseamnă însă că Quake 2-ul nu beneficiază de aceste calități, dimpotrivă, sunt mai accentuate, fiind însă realizate în alt mod.

Jocului îi lipsesc totuși elementele satanice din Quake sau Doom, prezența acestora în locurile unde sălășluiau inamicii contura foarte clar imaginea de-a dreptul diabolică a acestora. Aș putea spune chiar că motivează mult mai bine misiunea

**Tank, un distrugător învechit.**



voastră de a-i distruge. Oricum, calitatea jocului este incontestabilă, cu felling-ul oferit de acesta putându-se mândri foarte puține jocuri. Se observă clar că ce avem aici este opera celor de la id, părinții adevărați ai shoot'em up-ului.

O altă schimbare față de Quake, este poziția mâinii în care țineți arma. Dacă în Quake arma era centrată pe mijlocul ecranului, mâna și jumătate din armă nefiind vizibile, de data asta problema fost rezolvată, ba chiar puteți schimba arma dintr-o mână în alta.

Corpul reacționează la reculul armelor ceva mai realist decât în Quake, unde aveai impresia că-ți va smulge brațul cu totul. De exemplu, când trageți cu mitraliera, reculul vă afectează tirul ridicându-vă mâna. Enervant sau nu, reculul este oricum mai bine redat de această dată.



**Semnul care este imposibil să nu-l recunoști!**

## Privit prin lupă!

Este cu adevărat bestial jocul acesta, multe reviste de prin Occident l-au apreciat ca fiind cel mai bun joc de acțiune de până acum.

Grafica este vizibil îmbunătățită, gama de culori fiind mult mai largă, iar personajele și obiectele din joc având o renderizare net superioară. A fost rezolvată și problema realizării suprafeței apei, așa că veți putea înota fericiți alături de „Flipper”, într-o superbă apă translucidă, dar parcă nu la fel de bine realizată ca în Tomb Raider 2, unde, cel puțin când înoți pe sub mare luptându-te cu rechini, ai senzația că ești chiar un pește-n acvariu.

Totuși, dacă nu aveți o placă 3D, nu vă grăbiți să vă dați cu părerea în privința graficii, de la imaginea oferită de o placă grafică normală până la cea oferită de 3Dfx fiind o diferență ca între găină și crocodil. Pe placa 3D este cu totul altceva, tot ce ține de grafică profită din plin de binefacerile acceleratoarelor, jocul mergând până la o rezoluție 1600x1200 pe moni-

toarele care au peste 19”.

În privința graficii... că era să uit. Nici de această dată exploziile nu sunt redade în 3D, efectul lor rămâne același 2D ca până acum cu toate că speram ca măcar în jocul acesta să se fi schimbat ceva.

Am ajuns și la partea cu „gălăgia”. Redarea sonoră nu a înșelat așteptările, dar nici nu excelează prin ceva deosebit. Oricum, sunetele sunt realiste, așa că jocul nu prea va atrage critici la acest capitol. Bineînțeles că este și muzică! Stați liniștiți, nu este sub formatul MIDI ca în Doom sau Heretic, ci ca track-uri audio înregistrate pe CD. Anyway, muzica e faină, dar parcă se simte totuși lipsa celor de la Nine Inch Nails, se pare că aceștia au fost înlocuiți acum de Ozzy Osbourne și Sonic Mayhem. No comment!!!

Buun, ce altceva ar fi nou... a, da! Au apărut butoaie cu explozibil pe care le puteți muta și folosi dacă vreți să ajungeți în locuri mai greu accesibile. But be careful, aceste sunt de unică folosință, pentru că după primul glonț care le atinge se supără și fac BUM! A mai apărut și posibilitatea de a merge pe burtă... în rest totul rămâne cam la fel.

Animatiile au rata de 10 cadre pe secundă pentru un procesor mediu, cele rapide beneficiind de mai multe cadre pentru a nu afecta calitatea mișcării. Din punctul meu de vedere pot spune că le-a reușit figura!

Cam asta a fost, nu mai e cazul să vă spun de multiplayer pentru că acesta este, evident, prezent la datorie.

În orice caz, este un joc care NU TREBUIE să lipsească din biblioteca unui gamer care se respectă. Jocul tocmai a apărut, așa că DO SOMETHING, nu mai stați pe gânduri, nu știți ce pierdeți... Pe mine m-a îmbolnăvit incurabil! Sper că nu veți avea și voi aceeași soartă.

*Indianu'*



**Tank Commander, cel mai de temut adversar.**

### Nota LEVEL

Producător: id Software  
Distribuitor: id Software  
Hardware: Pentium 133,  
32 MB RAM  
Placă 3D: Da

Multiplayer: Da  
Platformă: Win95





**VTCD VIDEOTON**

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

**Compact Disc Factory Ltd.**

**H u n g a r y**

**10 YEARS**



**IN THE CD INDUSTRY...**

**COMPACT DISC  
COMPACT TECHNOLOGY  
COMPACT SERVICE**

**VIDEOTON**

☎ +36-22-329-132

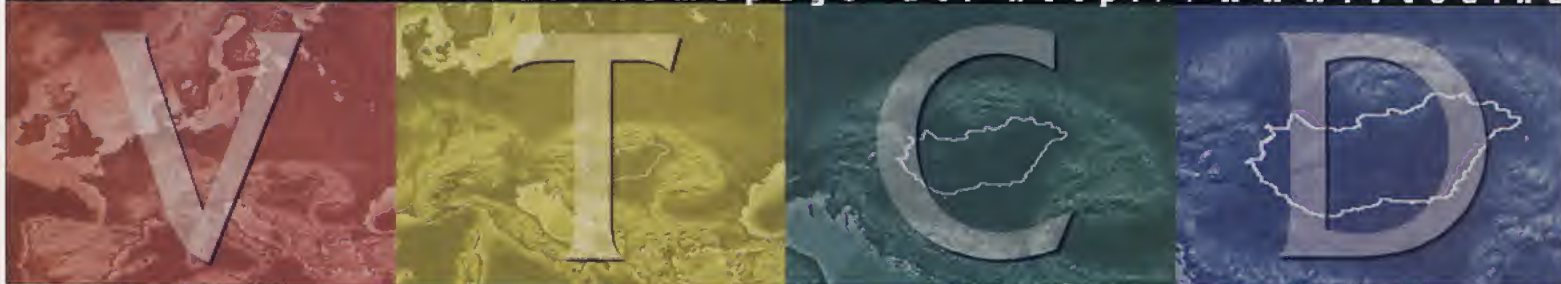
Fax: +36-22-329-133

E-mail: vtcd@mail.datanet.hu

✉ Székesfehérvár POB: 175.

H-8001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





# Transport Tycoon Deluxe

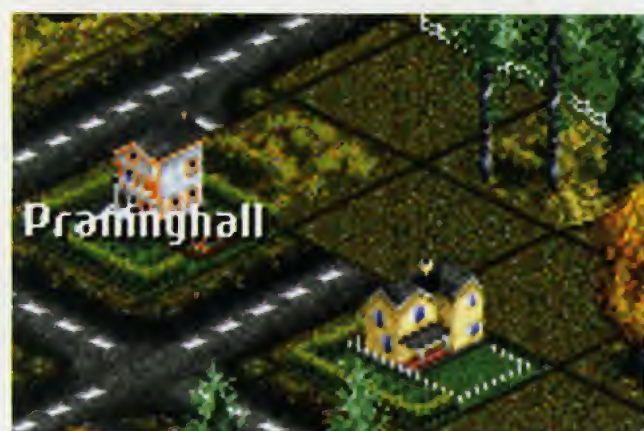
Banii învârt lumea. Cu cât mai mulți, cu atât mai bine. Cui nu i-ar plăcea să vadă cum suma din cont crește, aducând tot mai multe bunuri și servicii. În lumea virtuală, cel puțin, visurile se pot transforma în realitate...

Introducerea asta m-a dus cu gândul la una dintre masterpiece-urile strategico-economico-tactico-administrativ-productive. După atâtea Alerțe Roșii, Quake-uri cutremurătoare și altele, e într-adevăr vremea să ne liniștim un pic, amintindu-ne de plăcurile mioritice virtuale, numai bune de transhumanță, din Transport. Cu ceva ani în urmă (secole mai bine zis, dacă ne gândim la saltul tehnologic din ultima vreme), cei de la Microprose, au-

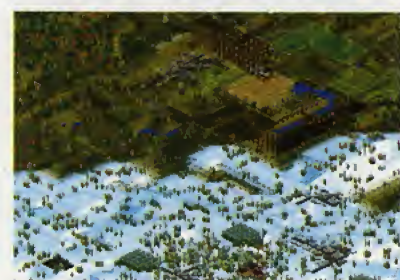


▲ **Nu vă speriați! Mai sunt și alte variante la alegerea chipului.**

▼ **Cam așa arată un oraș din 1950**



◀ **Combinatie explozivă între tren și autovehicule.**



◀ **Față de versiunea anterioară aici ne putem alege și anotimpul preferat.**

▶ **O mică parte dintr-un orașel „dulce”.**

tori ai mai multor minuni de tipul Civilization, F19, Grand Prix I și II, seria UFO (X-COM), Master of Orion ș.a., au lansat un joc care multor „bătrâni” le provoacă amintiri plăcute. Deși ajuns în umbra mult mai arătoaselor strategii în timpul cel mai real cu puțință, aventurilor migrenogene, simulatoarelor și 1st person-urilor „extrem-3D”, această umilă strategie economică nu s-a șters cu desăvârșire de pe hardisk-uri, dând ceva bătaie de cap unora (a se citi „mie”).

Prima impresie este una de „hai mă, fugi de-aici...”, sau ceva de genul. Bani, trenuri, autobuze, orașe, avioane, copaci, iarbă, zăpadă, Topi-Topuri (oops)... o nebunie. Nu mai ști pe ce să clic-ai, în disperarea de a găsi butonul de exit. Dar, deodată, realizezi că prin boxele înnegrite de praf se aude ceva de tip jazz și nu-i rău de loc. Curioși, globii oculari se îndreaptă către peisajul „3D”. Peste tot, minuțiozitatea detaliului este



dusă la extrem. De exemplu, sunt de remarcat luminile, de mărimea unui pixel fiecare, ale cazinourilor deschise în orașele pe care le-ai ajutat să se dezvolte. La fel, semaforul de cale ferată (2 pixeli) își schimbă culoarea, în agitația sa continuă de a te salva de la dezastre.

Totul începe cu tine ca tânăr absolvent de ASE, cu ceva bani în buzunar și cu încredere în sine. Îți construiești ceva care aduce a cabană (sediul tău, ce va ajunge, în funcție de banii pe care îi ai, un zgârie-nori de mai mare frumusețe). Apoi, într-un avânt pionieresc, te apuci și construiești gări, căi ferate (de departe, trenurile sunt cea mai sigură și rapidă sursă de bani), porturi, străzi, stații de autobuz și/sau camion, poduri, aeroporturi (nerecomandat celor sub 5 milioane de dolari; e interesant totuși să cari minereu de fier cu supersonicu’).

Bine, bine... avem baza, da’ acum ne trebuie utilajul. Așa că, păstrând cu grijă avântul mai sus amintit, dai iama prin depourile de toate felurile și te pui pe construit vehicule. După părerea mea



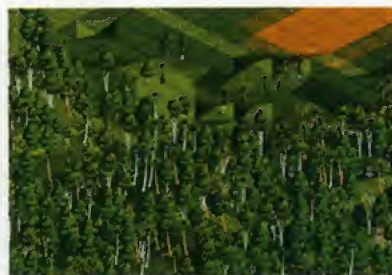


de umil milionar (la jocu' ăsta am făcut vreo 100 de milioane), cel mai bine ar fi să construiești trenuri (de pasageri, petrol, poștă cu placi, ..., grâu, animale mai mult sau mai puțin domestice, lemne de pădure, cărbune de ars prin centrale electrice, bunuri etc.). Oil tanker-ele sunt și ele niște pușculițe de aur negru. Autobuzele sunt pito-rești, dar au viteza melcului turbat și cară tot atâta. Oricum, fâ tot ce-ți dorește inima, numai ai grijă să-ți aducă și ceva profit. Dacă rămâi cumva fără bani, banca te va împrumuta cu cât ai nevoie, sper...



Frumusețea jocului „sade”, desigur, în banii câștigați. Cu ei poți construi alte minuni, așa că, prin 2050 (jocul începe prin 1950), te trezești cu tot felu' de hover... și flying...

Desigur, cei de la Micropose nu ne-au lăsat să ne plictisim așa, singuri, cu trenulețele noastre, ci ne-au băgat pe gât și niște „competitors”. Acestora le variază min-tea(?) între comă (nu reacționează la nici un stimul; au o fixă și se țin cu dinții de ea) și prostie, inteligența fiind înlocuită cu rapiditate în reacțiile la cererea în ceea ce privește transporturile de pasageri dintr-un oraș în altul sau de diferite materiale între fabrici, ferme, mine, sonde și rafinării (sub-



sidies). Și, vorbind de AI-ul adversarilor, grăitor este următorul exemplu: având posibilitatea de a cumpăra terenul îi poți juca tot felul de feste calculatorului. Astfel, când îi observi intențiile parșive de a construi undeva unde ție nu îți convine, te apuci și cumperi terenul din jurul lui. Săracu', de derutat ce e, se apucă și face tot felul de tunele și podulețe, ridică munți, creează mări (la propriu), cu alte cuvinte, își cheltuie banii. În multiplayer, situația se schimbă. Colegu' te poate bate de-ți sună banii în bancă (dacă mai ai).

Jocul te poartă prin cinci medii diferite: șes, munte, deșert, Candyland (?), Toyland (și mai ?). În ultimele două, amatorii de bizarerii vor găsi: păduri de creioane, păduri de baterii, fabrici de jucării și... altele.

Dragii moșului, multe ar mai fi de zis, dar se lasă seara și tot nu v-ați terminat nivelu' de Quake, Red Alert sau alte de-astea moderne, așa că eu mă retrag, că tocmai a venit un LHX plin de Lemmings, condus de Ben, ăla din „Full Throttle”, și mi-a atacat orașul de acadea.

Mike



◀ La început este doar o pădure tropicală. În câțiva ani, pe aici vor trece trenuri, mașini și o grămadă de oameni.



▶ În pozele alăturate puteți vedea cam ce poți face dacă ai destulă imaginație. Cantități impresionante de căi ferate așa cum vă dorește inimioara.



▶ Pădurile nu trebuie să vă sperie: folosiți excavatoare și totul se rezolvă!



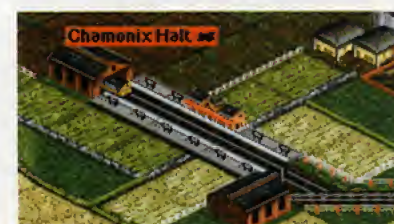
▶ **Ingrediente:** cale ferată, gară, depou, intersecție. După 20 de minute de fierbere se adaugă tren după gust.



▶ Uneori mai ai parte și de catastrofe.



▶ San Luis și cam ce se găsește prin el.



▶ Orașele parcă sunt coborâte dintr-un film!





# Cheats - Codes

## Lomax

Tiranul Ed a subjugat întreaga Lume a Lemingsilor. Toți lemmingsi altădată vioi și plin de viață au fost transformați de acesta în niște pachete mici și îngrozitoare. Numai unul singur a scăpat neatins: Lomax. De aceea singura speranță a recuceririi lumii lemmingsilor se află în acesta. Numai Lomax poate salva lumea de la distrugerea ei!

Deci acesta se pregătește de drum pentru a elibera toți lemmingsii blestemați și de a-l face praf pe tiranul Ed. Un lucru destul de greu de realizat. Nu numai că Lomax are de înfruntat foarte mulți dușmani dar gradul de dificultate crește și datorită deservirii un pic cam greoaie.

La sfârșitul fiecărui nivel obțineți o parolă cu ajutorul căreia puteți sării peste problemele cărora le-ați deja de cap. Dar ce vă faceți când, în ciuda voinței voastre, nu reușiți nici cum să treceți de un anumit nivel. Ei, acum e timpul să puneți mâna pe acest LEVEL și să citiți cele ce urmează! Nu de alta da' decât să spargi calculatorul din cauza nervilor, mai bine te mai relaxezi citind ceva care la urma urmei îți poate fi folositor. Sub „File - Enter Password” introduceți parolele enumerate mai jos. Simbolurile pe care trebuie să le introduceți au fost înlocuite în cazul nostru cu litere corespunzătoare. Așadar un „X” corespunde unei cruci, cercul este simbolizat prin litera „C”, pătratul prin litera „P” și triunghiul prin litera „T”. Prin parolă nu se definește numai nivelul ci și numărul vieților și creditelor (Continues).

„XXTTXCPP”: 1. nivel, 29 vieți, 2 credite

„TTTTXXXX”: 1. nivel, 16 vieți, 3 credite

„XPCTCCCX”: 2. nivel, 4 vieți, 3 credite

„PXCTXCPP”: 2. nivel, 29 vieți, 2 credite

„TPPTCCCX”: 3. nivel, 4 vieți, 3 credite

„CCPTXCPT”: 3. nivel, 29 vieți, 0 credite

„XXXTCPXC”: 4. nivel, 18 vieți, 1 credit

„CXXTCTCX”: 4. nivel, 6 vieți, 3 credite

„TTTCXPCX”: 5. nivel, 3 vieți, 3 credite

„PPTCCTCX”: 5. nivel, 6 vieți, 3 credite

„XXCCCCCX”: 6. nivel, 4 vieți, 3 credite

„CCCCXXX”: 6. nivel, 16 vieți, 3 credite

„PPPCXTCX”: 7. nivel, 7 vieți, 3 credite

„PPPCCXXT”: 7. nivel, 16 vieți, 0 credite

„XPXCXTCX”: 8. nivel, 7 vieți, 3 credite

„XXXCCCXX”: 8. nivel, 7 vieți, 3 credite

„XXXCCCXX”: 8. nivel, 20 vieți, 3 credite

„XXTPXCPT”: 9. nivel, 29 vieți, 0 credite

„CCTPXCTP”: 9. nivel, 13 vieți, 2 credite

„CCCPXTCX”: 10. nivel, 7 vieți, 3 credite

„TXCPXCTT”: 10. nivel, 7 vieți, 3 credite

„TXCPXCTT”: 10. nivel, 13 vieți, 0 credite

„PPPPCXXX”: 11. nivel, 16 vieți, 3 credite

„PPPPCCXC”: 11. nivel, 20 vieți, 1 credit

„XXXPCTXC”: 12. nivel, 22 vieți, 1 credit

„TTTXCPXC”: 13. nivel, 18 vieți, 1 credit

„PPTXCPCX”: 13. nivel, 2 vieți, 3 credite

„PTCXXXPT”: 14. nivel, 25 vieți, 0 credite

„XXCXXXXX”: 14. nivel, 17 vieți, 3 credite

„PPPXCTXC”: 15. nivel, 22 vieți, 1 credit

„TTPXCTCX”: 15. nivel, 6 vieți, 3 credite

„CXXXXXXX”: 16. nivel, 17 vieți, 3 credite

„PPTTTTTT”: 17. nivel, 14 vieți, 2 credite

„CXTTPTCX”: 17. nivel, 7 vieți, 3 credite

„CCCTPXTP”: 18. nivel, 9 vieți, 2 credite

„PPPTTTTP”: 19. nivel, 30 vieți, 2 credite

„CXPTTTCX”: 19. nivel, 6 vieți, 3 credite

„TTTCPXTP”: 21. nivel, 9 vieți, 2 credite

„CCCCPXTX”: 22. nivel, 9 vieți, 3 credite

„XXCCPTTP”: 22. nivel, 31 vieți, 2 credite

## Eraser

1. Mergeți în prima casă.
2. Trageți toată muniția în copacul din partea stângă.
3. Apăsăți [Ctrl] [5] de trei ori.
4. Acum o să aveți muniție nelimitată.

Cum să treceți de scenele cu împușcături? Foarte simplu, apăsați în același timp [Ctrl] [W] și vă veți trezi în scena imediat următoare.

## NHL Hockey '98

**MANTIS** - alungește brațele, picioarele și gâturile jucătorilor

**NHLKIDS** - reduce jucătorii la dimensiunile unor copii

**HOME GOAL** - oferă echi-

pei gazdă un gol

**AWAYGOAL** - oferă echipei oaspete un gol

**PENALTY** - produce penalty

**INJURY** - produce rănirea unui adversar

**ZAMBO** - pune zambonii pe gheață

**FLASH** - flash-uri foto din tribune

**SPOTS** - activează pregame spotlights

**CHECK** - fiecare jucător păstrează o distanță de ofensivă pe gheață până la contactul cu un alt jucător

**GRAB** - asemănător cu **CHECK** doar că apare o crosă

**STANLEY** - jucați sfârșitul sezonului video

**EAEAO** - vă dă „the EA Blades team”.

## Panzer General 2

Se folosește în campania Blitzkrieg. În primul scenariu al campaniei, salvați jocul înainte de a face ceva. Ar trebui să aveți cam 500 de puncte de prestigiu. Acum ieșiți din joc.

Folosind un editor hex, deschideți jocul salvat și mergeți la linia **00002D80**. Ar trebui să arate cam așa: **00002D8 00100 0000 0000 0000 0000 0200 F401 1400**.

Sub F401 se ascund cele 500 de puncte de prestigiu. Schimbați F401 cu DAD6 și o să aveți 55000 prestigiu.

## Shadows of the Empire

Lansați jocul salvat în editorul hex și schimbați 03-urile în FF pentru a avea 256 de vieți!

**00000050: FF 00 00 00 FF 00 00 00 - FF 00 00 00 FF 00 00 00**

**00000060: FF 00 00 00 FF 00 00 00 - FF 00 00 00 FF 00 00 00**

**00000070: FF 00 00 00 FF 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00**



## Take No Prisoners

**Juggernaut** - god mode  
**Wraith** - no clipping

## Turok: Dinosaur Hunter

Pentru a folosi codurile mergeți în meniul principal în opțiunea Enter Code și scrieți următoarele:

**DDDNSTRB** - invincibilitate

**NDNLP** - modul Spirit  
**THMSCLS** - toate armele  
**LNJHNSN** - capete mari  
**GNNTRTMNT** - arată toată harta

**JSNCRPNTR** - inamicimici  
**CARLSFNDNGS** - purdy colors

**MTTSTBBNGTNB** - treceți de nivelul 1

**DRRRNSTBBNGTN** - treceți de nivelul 2

**MKJNK** - treceți de nivelul 3

**PTNDNCN** - treceți de nivelul 4

**NNTND** - treceți de nivelul 5

**TRMNN** - treceți de nivelul 6

**JMDNN** - treceți de nivelul 7

**MRGRTTRR** - treceți de nivelul 8

**SHNTRRNT** - galerie  
**THTRIMBB** - vă arată creditele

**JFFSPNGDNBRG** - viață infinită

**DNLDDCK** - modul quack  
**NGLCKCK** - toate cheile

**JHNTHMS** - longhunter warp

**STPHNBRML** - mantis warp

**GRGMLCHCK** - trex warp  
**RNTRC** - campaigner warp

**BKSTRD** - modul fly  
**FHGTBC** - arată inamicii

**JHNNCK** - modul disco

## Road Rash

În timpul jocului scrieți **XYZZY** pentru a activa co-

durile apoi încercați următoarele:

**YES, OCCIFER** - ucide polițistii

**BRIBE** - ucide polițistii  
**SPOON!** - nitro

**THWACK!** - dă chain  
**K'THUNK!** - dă club

**PLUG** - dezactivează codurile

## Imperialism

- Salvați jocul în prima tură  
 - Rețineți suma din cont

- Converteți în hex  
 - În Hex Edit mergeți la

fișierul jocului salvat  
 - Edit/Find numele țării

voastre: Daneb  
 - Undeva între 79 și 82 de

bytes după nume se află o jumătate de cuvânt (2 bytes)

ce conține valorile hex ale banilor pe care îi aveți. Tot ce

mai aveți de făcut este să schimbați valoarea cu suma

pe care o doriți.

## 2067 B.C.

Coduri:

- 1 -
- 2 **JOURNEYMAN**
- 3 **SILHOUETTE**
- 4 **REMUNERATE**

## Achtung Spitfire!

Porniți jocul cu parametrul „-cool”. Dacă funcționează acum veți avea vieți infinite.

## Aggressor

Introduceți în lista de high score numele de „CLASSIFIED”. Numele va apărea ca „WRONG...” La începutul următorului joc veți avea 15 vieți și toate power-up-urile.

Pentru versiunea originală: faceți cumva să intrați în high score. După aceea introduceți numele dumneavoastră ca fiind „Terminator”. Ia vedeți cum stați acum la puterea de foc.

## AHX1

Tastați **VIPER** în fereastra logon pentru a accesa toate misiunile. În timpul unei misiuni apăsați:

**[Alt][I]** - AHX-1 invulnerabil  
**[Alt][L]** - Reîncarcă armele  
**[Alt][R]** - Repară stricăciunile

**[Alt][A]** - Afișează toate țintele pe radar

**[Alt][X]** - Distruge Viper-ul  
**[Alt][Q]** - Modifică zborul

din real/arcade  
**[Alt][J]** - Afișează rata

framelor pe secundă (FPS)

## Blood Omen: Legacy Of Kain

În timpul jocului tastați aceste combinații de taste pentru a obține următoarele:

**Viață maximă** - sus, dreapta, atac, acțiune, sus, jos, dreapta, stânga

**Magie maximă** - dreapta, dreapta, atac, acțiune, sus, joc, dreapta, stânga

**Preview dark diary** - stânga, dreapta, atac, acțiune, sus, jos, dreapta, stânga

## Comanche 3

În timpul zborului apăsați **[R]** și tastați următoarele:

**ratz** - invizibilitate

**cowz** - freeze

**ipig** - overload

**cat9** - damage

**dog9** - arme

**bat9** - gps hellfires

sau apăsați [Backspace] și tastați „kyle” pentru a vedea un meniu de cheat-uri.

## D.O.G.

Tastați următoarele coduri în timpul unei misiuni:

**mmghost** - NoCollision Mode

**mmlevitate** - NoClipping Mode

**mmtriggerhappy** - Reîncarcă armele

**mmfaithnomore** - God Mode

**mmferrari** - New Buggy  
**mmactivate** - Mission Objectives Completed

**mmjustice** - Distruge toți inamicii

**mmparanoide** - Booster-Pack pentru Buggy-ul tău

## F22 Lightning II

Apăsați în cockpit **[Ctrl][Alt][Shift][F1]** pentru a deveni invulnerabil.

Apăsați **[Ctrl][Alt][Shift][F2]** pentru a reîncărca armele în aer.

## Helicops

Apăsați **[/]** în timpul jocului iar apoi tastați:

**WIN** - pentru a termina nivelul curent

**CLOAK** - cloaking on/off  
**REGENWEAP** - regenerează muniția

**REGENAM** - regenerarea viață

**REGENALL** - regenerarea totul

**IRONMAN** - invincibilitate  
**IRANGE** - zonă nelimitată

de foc  
**EYE** - schimbă unghiul de vedere

## Isnogud

Coduri:

**CORROD**

**FISHER**

**GOGONO**

**EXTERN**

**XFILES**

**GOTERR**

**SPECTR**

**PICNIC**

**POILUS**

**FEDODO**

## Killing Time

Tastați în timpul jocului următoarele coduri:

**IAMAPOOPHEAD** - God mode

**IDKFA** - Just do it

**SCOOBYSNACK** - Energie 200%

**WHOOPDANG** - Dă toate armele și muniția





▲ Ce bine ar fi dacă aş putea juca ceva şah înainte de a pleca, dar n-am nici piese şi deşteptii ăia mi-au cam luat-o înainte.



◀ Deşi săgeata arată cu exactitate direcţia stânga, participantul la trafic s-a încăpăţânat să intre în ea...



◀ Un singur jucător, două posibilităţi. Soluţia: „Primeşte, Doamne, pe robul tău...”



◀ Hei, cine a pus peretele ăsta ai...?...?...?

▼ Băieţi, nu mai împingeţi la jetski-urile alea!



# Wave Race

NINTENDO<sup>64</sup>



Deşi vara este cam departe, un joc ca acesta te face să uiţi de zăpada de pe pervaz.

Valuri, plajă, delfini, lucruri la care fiecare visează cam zece luni pe an. Aceleaşi gânduri le-au avut şi cei de la Nintendo, care au creat un minunat simulator de water bike. Vă veţi putea bucura de serviciile „jucăriei” pe trasee din cele mai exotice (dacă un port cu apa poluată poate fi considerat exotic...), chiar dacă termometrul arată că pe afară se petrec lucruri înfiorătoare.

Ca în orice simulator care se respectă, scopul este de câştiga. Dar, pe lângă aspectul strict competiţional, producătorii au adăugat şi modul acrobatic. Dacă selectaţi acest mod, va trebui să parcurgeţi tresele ca şi în „championship”, dar de data aceasta va trebui să acumulaţi puncte, trecând prin cercuri, sărind peste trambuline aşezate cam incomod, făcând tot felul de scheme, cum ar fi conducul stând în mâini pe ghidon sau aşezat pe motor (don't try this at home!). Indiferent cum, este o adevărată plăcere să conduci pe o mare agitată sau pe un lac liniştit, în care se reflectă copacii de pe mal.

Şi dacă tot am ajuns la capitolul „grafică”, m-a impresionat în special detaliul. Astfel, în cadrul sesiunii de încălzire (warm up), veţi fi însoţit de un delfin care înoată pe coadă şi sare împreună cu jucătorul la trambuline. Alte mamifere acvatice vor mai apărea şi în timpul curselor, printre ele aflându-se şi o orcă (ştiţi voi, din aceeaşi specie cu cea din „Save Willy”).

Apa este plină de peşti, stâlpi, cutii, precum şi de alte obstacole pe care va trebui să le ocoliţi cu grijă (totuşi, este vorba de un water bike, nu de o tricicletă). Totul se petrece într-un decor periculos

de apropiat de realitate. Personal, după o jumătate de oră de joc, am uitat că mă aflu la redacţie. Traseele variază, din punct de vedere al dificultăţii, între foarte uşoare şi dificile. Adevăratele greutăţi sunt create nu de circuite în sine, al căror traseu poate fi memorat cu uşurinţă, ci de oponenti. Astfel, la categoria „novice”, aceştia sunt destul de blânzi, având şi motoare destul de slabe. La nivelul „hard”, devin mult mai agresivi şi mai îndemânatici în mânăuirea „monştrilor”. Nivelul „expert”, devine accesibil, împreună cu două noi trasee, doar după câştigarea campionatului „hard”.

O configurare optimă a water bike-ului poate simplifica lucrurile. Se pot seta manevrabilitatea, tipul motorului, comportamentul în curbă. De asemenea, se pot alege şi modele predefinite pentru începători, avansaţi sau profesionişti.

## Ready... Get set... Go!

Odată configuraţia stabilită, nu ne mai rămâne decât se ne aventurăm în cursă. Iată cum arată începutul unei curse: „apusul aruncă umbre prelungi printre palmieri, învăluind totul într-o minunată ceaţă portocalie. Câţiva entuziaşti privesc cum patru bike-uri se pregătesc să pornească într-o cursă nebună, pe o mare agitată care parcă e pe punctul să-i înghită. Norii par valuri desprins





de pe mare, plutind pe un cer paradisiac. Măinile înmănușate stau încheștate pe ghidon, mușchii sunt încordați la maxim. Verde... Primul val lovește din plin water bike-urile..." Sună bine, nu. Tocmai în asta constă farmecul jocului, în tensiunea creată în timpul curselor.

Dar ar cam fi timpul să vedem care sunt condițiile pentru a fi primul la sfârșitul turelor pe care le aveți de parcurs. Condiția cea mai importantă este să vă mențineți pe traseu. Deși ar putea părea ușor, fie din cauza valurilor, fie doar din neatenție, vă puteți trezi foarte ușor în postura de simplu spectator. Timpul pe care îl aveți la dispoziție pentru a vă întoarce pe traseu este scurt, așa că fiți atenți. Urmăriți cu atenție geamandurile (de fapt, sunt bile deasupra cărora levitează săgeți care indică partea pe unde trebuie să le ocoliți). Dacă nu respectați aceste indicatoare, după cel mult cinci asemenea eșecuri minunatul mesaj „RETIRE” va apărea pe ecran. Veți fi astfel forțați să terminați cursa cu zero puncte la activ.

## Clasamente, tabele, timpi, puncte și alte dureri de cap

În cazul în care jucați un campionat, veți remarca faptul că, pentru a avansa de la un traseu la altul, aveți nevoie de un anumit număr de puncte, care va crește pe măsură ce înaintați. Cu cât locul pe care terminați cursa este mai bun, cu atât numărul de puncte pe care îl veți primi va fi mai mare (7 pentru locul 1, 4 pentru locul 2). Simplu, nu?

La sfârșitul campionatului se calculează totalul punctelor câștigate. Dacă ați jucat bine, veți avea marea onoare de a fi ovaționat de public, dacă nu... player 1, try again.



Cu siguranță veți alege și modul acrobatic. Aici lucrurile se schimbă. Totul se rezumă la acumularea de puncte. Acum traseele sunt înzestrate cu toată gama de cercelete, checkpoint-uri și trambuline. Din nou, totul este foarte simplu... teoretic: cu cât cascadoria este mai periculoasă, cu atât numărul de puncte primit pentru ea este mai mare. Tot acum apare și posibilitatea de a conduce în moduri cel puțin bizare.

## Realitate în simulare

Este de remarcat faptul că, prin „Wave Race”, producătorii au reușit să impună un nou standard, reușind să creeze atât o inegalabilă senzație de viteză, cât și complexitatea unei curse. Forța oceanului se face din plin simțită, influențând cursa din foarte multe puncte de vedere. Modul în care



jetski-urile străbat suprafața oceanului, urcă rampele, reacționează în cazul izbirii frontale cu un val și, în fine, alunecă pe suprafețele înghețate nu sunt doar de un realism uimitor, ci și singulare în întreaga producție de jocuri pe console. Feeling-ul în „Wave Race” este de-a dreptul fenomenal. În ciuda vitezei cu care se mișcă jucătorii, apar puține probleme cu grafica. Efectele vizuale variază între claritatea de cristal a apei și ceața lăptoasă din cursa de la Drake Lake și reflecțiile și strălucirea de pe traseul Sunset Beach.

Partea de sunet adaugă un plus de savoare acestui joc. Ceea ce



▲ Jucătorul are de înfruntat poluarea, urbanizarea, porturile poluate, valurile turbate. Și eu care credeam că era un simulator de jetski...

◀ A se observa contradicția stânga-dreapta. Cred că i-a durut foarte tare...



▲ Așa de bine se reflectă totul în apă că mă întreb dacă sunt pe partea bună...

◀ Yeeees, I am the best! Uite, tocmai am sărit și mă îndrept în mare viteză spre blocurile alea... O să ajung pe acolo, sper...

veți auzi prin difuzoare vă va încânta: sunete realiste ale motorului, chemarea pescărușilor, efervescența suporturilor, valurile și delfinii, toate realizate impecabil.

## Ar mai fi de spus...

Uneori, o cursă poate deveni de-a dreptul exasperantă. Realizatorii s-au gândit și la acest aspect, așa că veți avea ocazia de a vă folosi de anumite scurtături, care se vor deschide după ce prima tură este completată și una dintre geamanduri este lovită. Această scurtătură, deși oferă marele avantaj de a permite un acces rapid la o zonă îndepărtată a circuitului, presupune și îndemânare, fiind o porțiune de viteză. În concluzie, studiați traseele și descoperiți toate aceste secrete, pe care le veți putea folosi liniștiți împotriva prietenilor mai puțin experimentați care au avut proasta idee de a vă provoca la un joc în doi. Da, „Wave Race” prezintă deja bine cunoscutul mod Two Player, fără de care un joc de consolă cu greu ar avea succes. Cei doi se pot înfrunta în clasicul „split-screen”.

La o analiză mai profundă cu siguranță că ar apărea o multitudine de noi elemente. Dar tocmai în asta constă farmecul unui joc. Căutați, încercați și veți avea surprize dintre cele mai plăcute. Nu mă credeți? Atunci, faceți rost de el și convingeți-vă singuri.

Mike

Producător: Nintendo  
Distribuitor: Nintendo  
Ofertant: Omnitoy  
Tel/Fax: 01/2233175  
01/2233164



# Joystick-uri în test

Prin aceste quick-teste ne-am propus în primul rând să vă prezentăm o serie de produse existente pe piața românească. Ele au menirea de a vă ușura lucrul cu calculatorul. Astfel, în acest număr vă supunem atenției trei joystick-uri care ne-au fost puse la dispoziție de firma Flamingo. Poate că mulți se întreabă cum realizăm aceste quick-teste și ce criterii stau la baza aprecierii unui produs.

Pentru joystick-uri

există câteva elemente simple de care trebuie să se țină cont: numărul de butoane, stabilitate, posibilitățile de reglare, sensibilitate, ergonomie și posibilitatea de configurare a unui buton astfel încât să aibă mai multe funcții. Sigur, pentru a vedea cum se comportă aceste aparate și în practică folosim anumite jocuri. În acest caz *Shadows of the Empire*, *Grand Prix 2* și *F22 Raptor*.

*Mr. President*

## Flight 2000 F-12

La prima privire acest joystick are un aspect plăcut, butoanele mari asigurând o bună manevră a acestuia. Stabilitatea este asigurată de patru suporturi cu ventuze, ceea ce îi aduce un punct în plus. Desigur că foarte important de remarcat este că butoanele de reglare sunt ușor de utilizat și permit o corectare considerabilă a cursorului pe cele două axe. Genius a dotat acest model cu patru butoane de foc, două dintre acestea putând fi configurate să aibă și alte funcții. Comutarea între cele două funcții ale fiecărui buton se face printr-un switch din partea de jos a lui F-12, acesta fiind ușor de accesat chiar și în timp ce te afli în miezul unei confruntări. Maneta de

comandă este mare și asigură prin forma acesteia un confort deosebit. Singurul inconvenient îl constituie numărul mic de butoane și faptul că modelul este destinat doar celor care joacă cu mâna dreaptă. Producătorii au neglijat faptul că unii gameri preferă să manevreze joystick-ul cu mâna stângă, în timp ce cu dreapta pot face diferite acțiuni, ca de exemplu, în cazul lui F22, schimbarea armelor. În schimb aparatul se dovedește a fi foarte rezistent, datorită componentelor solide.

În cadrul jocului *Shadows of the Empire*, F-12 s-a comportat pe măsura așteptărilor: joystick-ul a fost ușor recunoscut și configurat. În plus, Flight 2000 F-12 a dovedit că poate fi manevrat foarte lejer



Pentru a testa aparatele și în practică am folosit pe lângă GP2 și F-22 Raptor și jocul *Shadows of the Empire*. În cadrul acestui test toate aparatele s-au comportat bine.

și a făcut față chiar și celor mai bruște mișcări. Cablul de conectare la calculator este suficient de lung, F-12 putând fi amplasat la o distanță destul de mare de sistem. Un alt aspect important de remarcat este rezistența butoanelor la apăsare precum și forța de revenire a acestora în poziția inițială. F-12 stă la acest capitol destul de bine! Singura tastă de foc care pare să facă probleme este cea din fața manetei care se apasă un pic mai

greu. Nu pot să nu atrag atenția că produsul este livrat fără manual de utilizare. Ce să mai vorbim de carte în limba română!

Acest produs este destinat în special simulatoarelor de zbor, fiind astfel mai puțin indicat pentru simulatoare de curse. Este foarte rezistent și îngrijit realizat. Flight 2000 F-12 este un aparat care vă poate însoți un timp îndelungat în lumea jocurilor pe calculator.



Flight 2000 F-12: un design deosebit care permite o bună deservire a acestuia.



## Game Hunter G-06

Asemănător cu controlerele pentru console, G-06 este destinat în special simulatoarelor de curse și jocurilor cu multe taste. În total există opt butoane cu funcții standard. Șase dintre acestea sunt amplasate în partea dreaptă a joystick-ului unde pot fi acționate fără prea mare greutate. În plus, există un buton, amplasat în partea stângă, care permite o direcționare în cele opt puncte cardinale. Celelalte două taste cu funcții standard au fost amplasate în partea din față a lui G-06. Astfel, cel

vertisment de ultimă oră. Bineînțeles, dacă programul permite, majoritatea acestor butoane pot fi configurate simultan. Nu se pune problema stabilității, modelul fiind proiectat pentru a fi ținut în mâini. În ceea ce privește ergonomia, nu există nici un reproș. Toate butoanele sunt accesibile și ușor de utilizat. Genius a dotat aparatul cu componente solide care-i pot asigura aparatului o viață lungă.

Utilizat sub GP2, s-a comportat pe măsura așteptărilor: mașina a fost ușor de condus



**Game Hunter G-06:** Asemănător cu controlerele pentru console, acest model de la Genius este conceput în special pentru simulatoarele de curse.

care joacă poate acționa anumite comenzi fără un efort prea mare. Ideea strălucită constă în acel butonul cu opt direcții, care, odată configurat, permite chiar și în cazul jocurilor arcade 3D și de karate o orientare precisă. Switch-urile notate cu E-F permit activarea ultimelor două din cele opt butoane cu funcții standard. Acest model a fost proiectat pentru programe avansate care permit utilizarea a opt taste. În mod obișnuit jocurile acceptă până la patru butoane. În plus, mai există un switch pentru activarea funcției turbo. Switch-ul G-H permite activarea celor două taste din partea din față a lui G-06. Acestea au fost proiectate pentru software-uri de di-

chiar și în cele mai dificile situații. Configurarea s-a făcut ceva mai complicat! Dar acest lucru nu constituie un impediment pentru adevărații gameri. Cu G-06 Game Hunter se pot juca însă și simulatoare de zbor. Aș putea spune chiar mai bine decât cu joystick-urile destinate special acestui gen de jocuri.

Există modele care au fost proiectate nu numai pentru simulatoarele de zbor, ci și pentru simulatoare de curse și alt gen de jocuri, de exemplu arcade 3D sau karate. Cel mai interesant aspect este acela prin care producătorii s-au gândit nu numai la soft-urile existente pe piață, ci și la cele care urmează să apară.

## Flight 2000 F-22X

Fratele mai mare al lui F-12 are un aspect cu totul și cu totul diferit, fiind mult mai mare și având un design ceva mai neobișnuit. În total aparatul a fost dotat cu 5 butoane. Noutatea constă în faptul că unul dintre acestea a fost special conceput pentru a căuta printr-o simplă apăsare unghiul vizual dorit. Celelalte butoane sunt destinate funcțiilor obișnuite de selectare a armelor sau de foc. În plus, există un potențiomtru pentru controlul vitezei. Astfel, printr-o simplă mișcare se poate regla viteza avionului. Pentru calibrarea joystick-ului cei de la Genius au ales o metodă mai puțin ortodoxă: butoanele pentru calibrare se află chiar sub joystick. Oricum, acestea sunt ușor de folosit chiar dacă pentru a fi accesate trebuie ridicat mai întâi joystick-ul.

Stabilitatea este asigurată

de suportul poate un pic prea mare, prevăzut cu piciorușe din cauciuc. La acest capitol F-22X stă un pic cam slăbuț, aparatul desprinzându-se adesea de pe masă în cazul mișcărilor mai bruște. Forma ergonomică permite însă o manevrare precisă a acestuia. Butoanele din partea de sus a manetei sunt un pic mai greu de accesat și utilizat, fiind necesară o dexteritate mare pentru a accesa prompt toate butoanele.

Flight 2000 F-22X este un aparat bine realizat, având incluse și elemente noi. Componentele rezistente pot asigura o viață îndelungată a aparatului. Singurul inconvenient îl constituie numărul mic de butoane și posibilitatea inefficientă de calibrare a joystick-ului. Fiind însă un produs destinat în primul rând simulatoarelor de zbor aceste aspecte negative pot fi trecut ușor cu vederea.



**Flight 2000 F-22X:** fratele mai mare al lui F-12 vine cu îmbunătățiri. În plus, designul simplifică considerabil munca utilizatorului.



# Întrebările cititorilor

## Mane Paul, Deva

Salut Paul! Ne pare bine că ai devenit un fan al revistei noastre. Acest lucru demonstrează că am avut succes. Ne-ai întrebat ce sunt update-urile. Acestea sunt mici programe care elimină o serie de erori apărute în versiunile finale sau conțin noi misiuni. Din păcate noi nu vindem jocuri, doar le prezentăm. Așa că nu avem cum să te ajutăm cu jocul Outlaws pe care l-ai cerut. Încearcă pe la cei care distribuie jocuri la noi în țară. Îmi pare rău că nu ai primit răspuns la prima scrisoare. Nici nu aveai cum să primești, pentru că la noi nu a ajuns. Succes!

## Chireac Silviu, Galați

Îți mulțumim pentru scrisoare și pentru „disperarea” cu care ne cauți. Am reținut propunerea ta și vom încerca să satisfacem pe cât posibil dorințele tale. Sper că îți place cum arată noul layout al revistei noastre. Servus!

## Cîrlan Daniel, Adjud

LEVEL este încă la început, așa că unele amănunte nu le-am putut controla. Din păcate nu se poate face abonament, ci doar să comanzi la redacție sau să ne cauți la chioșcurile Rodipet. Oricum, sper că în curând vei avea și posibilitatea de a te abona și de a intra în clubul LEVEL. Vom lua în considerare su-

gestiile tale despre CD. Am încercat pe cât posibil să facem revista cât mai variată și mai bogată în imagini. Îți mulțumim pentru urarea ta de la sfârșit: „... cititori și abonați cât mai mulți, reviste și CD-uri pline, variate, de foarte bună calitate și pe gustul tuturor”. Am prins ideea.

## Niță Mircea Liviu

Felicitarea ta ne-a plăcut așa de mult încât am agățat-o în redacție. Desenele tale sunt foarte drăguțe! Poate că într-o bună zi o să devii pictor! Îți mulțumim pentru urările tale și mult succes la școală!

## Fărcaș Flaviu, Câmpeni

Cînd am început să citesc scrisoarea ta mi-am amintit cum am început și eu. Tot pe la școală, pe la prieteni, dar pe dischete, pe atunci CD-ul nu se inventase. Îmi place cum ai înțeles cover-story-ul de la KKND. Ideea unui LEVEL Special ne-a trecut și nouă prin minte. Să vedem numai în ce măsură vom putea realiza această idee. Salut!

## Neica Sebastian, Lugoj

Hi! Am revenit la formula veche de a pune la fiecare joc spațiul pe care-l ocupă pe HDD și resursele necesare pentru a-l putea juca. Din păcate nu cred că vom reuși să punem un demo pe CD al jocului pre-

zentat la Nostalgic. Sunt jocuri destul de vechi cele prezentate de noi și nu prea avem posibilitatea de a mai face rost de vreun demo. În ceea ce privește observația ta că unele jocuri cere resurse prea importante, trebuie să-ți dăm dreptate. Dar vina nu este a noastră, ci a producătorilor. Salut!

## Hotopelean Cristian, București

Salut Orcule! Ne-ai cam lipsit. Oricum țin să-ți spun că te apreciez pentru cunoștințele care le ai în materie de calculatoare și pentru faptul că ai reușit să ajungi atât de departe. Referitor la testul de plăci grafice îți dau foarte mare dreptate. Din păcate nu am putut pune și ceva grafice pentru că atunci articolul s-ar fi întins pe foarte multe pagini și nu ne putem permite acest lucru. Am avut intenția de a face doar o rubrică informativă. După cum ai observat nu am făcut nici un clasament prea clar. Testarea plăcilor grafice se face cu programe speciale care sunt cumpărate cu bani grei de la firme străine care se ocupă numai de realizarea de benchmark-uri de testare. E adevărat că nu prea am bătut monedă pe patch-uri. Sperăm că în viitor vom reuși să acoperim și acest segment. Îți mulțumim și pentru oferta ta de a ne face reclamă gratuit. O să ținem cont de ea! Salut și have fun la terorizarea oricilor și umanoizilor!

**General Manager:**  
Dan Bădescu

**Product manager:**  
Florian Răileanu  
(Mr. President)

**Redactori:**  
Mihail Stegaru  
(Mike),  
Silviu Anton  
(Generalu')  
Răzvan Pătrașcu  
(Indianu')

**Managing Editor:**  
Daniel Dănilă

**Grafică și DTP:**  
Sorin Gruia

**Machetare și label CD:**  
Adrian Popa

**Marketing și publicitate:**  
Krisztina Brassai  
Zsolt Bodola

**Contabilitate:**  
Maria Parge  
Eva Szaszka

**Distribuție:**  
Ioana Bădescu  
Bogdan Bart  
Leonte Mărginean

**Adresa redacției:**  
B-dul Victoriei Nr.12  
Et. 1 - 2200 Brașov

**Adresa pentru  
corespondență:**  
O.P. 13, C.P. 4,  
2200 Brașov  
Tel./Fax: 068/150886,  
068/153108  
E-mail: level@chip.ro

**Pregătire Filme:**  
Magazin Holding Kft  
Budapesta, Ungaria

**Montaj și tipar:**  
Veszpremi Nyomda RT,  
Ungaria

**HOTLINE**  
Tel: 068/150886









tău merge ca o ?



Ai nevoie de



ca să meargă ca un



Îți dorești și un



Atunci e



!

Ai nevoie de

